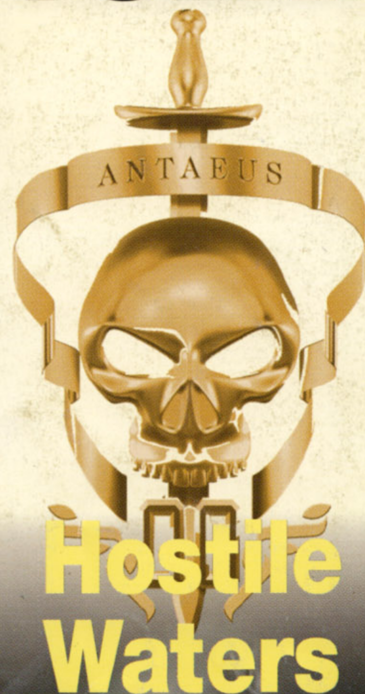
2 CDs Joc full HOSTILE WATERS - DACĂ VREI PACE, PREGĂTEŞTE-TE DE RĂZBOI!

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • August 2002

JOC FULL!!



F1 2002 versus Grand Prix 4

Luptă pe asfalt fierbinte

Soldier of Fortune II: Double Helix

Nu eşti violent? Vei fi...

Realms of Torment

MMORPG fabricat în România

WarCraft III

~~115.000 lei~~
98.000 lei

O nouă eXperienţă!



DEMOS MEDIEVAL - TOTAL WAR ■ ULTIMA I TECH DEMO ■ AMERICA'S ARMY FILME COLIN MCRAE RALLY 3 ■ DUALITY
IMAGINI REALMS OF TORMENT ■ ETHERLORDS II ■ NOLF 2 MOD SNOW WARS PATCH WARCRAFT III 1.01 ■ GTA3 1.1 ■ MORROWIND 1.1

Plimbare prin zona industrială

Stăm și ne minunăm: ce de bani se scot din jocuri! Ce bine le merge „ălora", ce cotați sunt ei la burse, ce sedii au și ce bugete. Ce graficieni și ce programatori! Rareori însă ne minunăm ce mai falimentează câțiva, cum mai cade câte un gigant și se sparge în bucăți rechiziționate apoi de „scavenger-ii" industriali. A căzut Cryo. Da, Cryo, cu Dune, cu quest-uri chiar bune, dar din ce în ce mai slabe în ultima vreme. A căzut Cryo cum a căzut și Looking Glass și multe alte companii pe care le credeam nemuritoare. Teoria pare să se contureze: cu cât o duci mai prost, cu atât scoți pe piață, cu disperare, jocuri mai multe și mai slabe, care fac să o duci și mai prost. Tradiția nu contează, experiența nu contează, numele bun (nu mai) contează. Tot ce contează e rata vânzărilor, reclama, bugetul. Dar despre asta am mai discutat. Totuși, în spate stă, ascunsă, moartea companiilor ce nu rezistă unui mediu pe zi ce trece tot mai dur.

Între timp, Vivendi (implicit Blizzard și Sierra) nu o duce nici ea prea strălucit. Într-adevăr, se scot mulți bani din industria de jocuri (în State mai mult chiar decât din industria de filme), dar uneori nu atât de mulți pe cât ar trebui. Știți voi cum e cu socoteala de-acasă și cea din târg. Așadar, ascunzi pierderi de 1,5 miliarde de euro, ești prins și pierzi de fapt 10 miliarde. În asemenea condiții, chiar nu mai putem discuta, nici pe departe, de jocuri „create acasă, din pasiune". Supraviețuirea în hățișul financiar al gaming-ului tinde să devină o problemă din ce în ce mai mare.

Între timp, ce mai face game-rul? Cum o mai duce? Joacă Warcraft III? Grand Prix 4? Perfect. Tot așa. Nu prea își dă el seama că, de fapt, toate cifrele din coada titlurilor nu înseamnă decât încercări ale companiilor de a stoarce încă ceva bani dintr-o idee veche îmbrăcată într-o nouă formă. Sunt foarte circumspect în ceea ce privește continuările, deși nu pot contesta valoarea certă a unor asemenea sequel-uri.

Totuși, există idei vechi în formă nouă care nu sunt neapărat concretizate în continuări. În numărul viitor va exista un articol despre Trains and Trucks Tycoon. Cine nu își amintește de Transport Tycoon (Deluxe) și de farmecul incontestabil al acelui joc? Sunt legat sentimental de acest tycoon, pentru că primul meu articol în LEVEL a fost dedicat lui. Prin Trains and Trucks Tycoon (distribuit de Ubi Soft) văd cum, parțial, renaște vechiul TT și, în timp ce Cryo cade, de ce o firmă practic necunoscută precum Virtual X-Citement Software nu și-ar face un nume în industria jocurilor? Desigur, e doar un exemplu, dar concludent.

După cum puteți observa și la tema dezbătută în Chatroom și peste tot altundeva, lumea se mai confruntă cu o problemă: violența în jocuri. Adevărul e că întreaga industrie s-a dezvoltat în mare parte pe violență, pentru că jocurile de această natură sunt cele mai de succes. Așadar, interzicând vânzarea lor către minori, nu se obține, la urma urmelor, decât o constrângere financiară. Totuși, șansele ca așa ceva să se întâmple în curând sunt destul de scăzute, pentru că INDUSTRIA are de-acum o voință proprie, e autosuficientă. Îngrijorător este totuși faptul că gradul de violență din jocuri tinde să crească, mai ales din cauza apropierii tot mai puternice de realitate. Este de dorit ca un anumit prag să fie atins curând, pentru că altfel riscăm să vedem pe monitoare măceluri... aproape reale, deși nici ce vedem acum nu-i „rău", chiar deloc. În asemenea condiții, sunt fericit să mai pornesc un Trains and Trucks Tycoon și să-mi relaxez nervii încordați de un Soldier of Fortune 2. Inimă slabă? Prefer să-i spun „minte sănătoasă". Take 5, people.

■ **Mike**

Trei lucruri care nu ne plac:



Mike –
1. Ghiveciul rece
2. Fotbalistele
3. Ceața de iarnă



Mitza –
1. Transportul în comun
2. Când mi-e poftă și n-am ce
3. Bancomatele altor bănci



Sebah –
1. Femeile (dacă sunt puține)
2. Băutura (dacă e puțină)
3. Țigările (dacă sunt puține)



Locke –
1. Medicina
2. Vecinul "7 cuțite"
3. Mărarul



BogdanS –
1. Căldura mare
2. Mirosul de picioare
3. Ochelarii strânși pe corp



Koniec –
1. Țigările care nu se sting și put
2. Fetele la braț cu moși
3. Moțul blond din fruntea brunețilot



Marius –
1. Castratorii de motani
2. Scândurile
3. Stafidele procesate

LEVEL AUGUST 2002

CUPRINS CD

DEMO

Medieval - Total War
Ultima I Tech Demo
America's Army
Hyperspace Delivery Boy

EXTRA

Drivere
Detonator 29.42

MODS

Snow Wars
Snow-bot

PATCH

Hostile Waters: Antaeus Rising
Black and White 1.20
Grand Theft Auto 1.1
Morrowind 1.1.0605
Warcraft III 1.1

WALLPAPERS

Warcraft III: Reign of Chaos

SCREENSAVERS

Aquatica Waterworlds

MANUAL

Hostile Waters: Antaeus Rising

FILME

Colin McRae 3
Duality

IMAGINI

Etherlords II
Iron Storm
No One Lives Forever 2
Realms of Torment
XIII

UTILITARE

CheatBook-DataBase 2002 2.0
DivX 5.0
IrfanView 370
WinRar 3.00

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kasperky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

LEVEL AUGUST 2002

CUPRINS

14 PREVIEW
REALMS OF TORMENT

E de acum evident că românii s-au pus serios pe făcut jocuri și nu de oricare, ci din cele foarte promițătoare. De data aceasta, suntem față în față cu un MMORPG 100% fabricat în România.



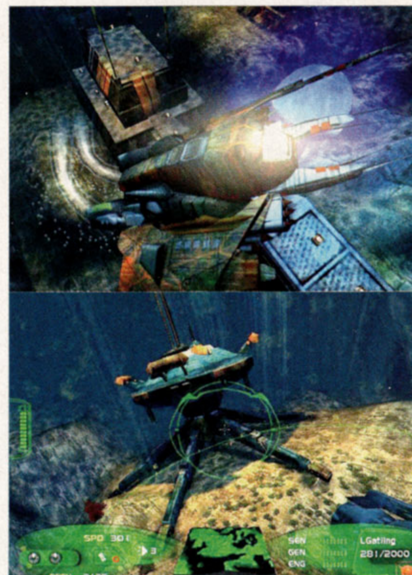


38 REVIEW
WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

Deși este vorba de un joc ce nu mai are nevoie de nici un fel de prezentare, iată totuși o încercare: Cel mai așteptat RTS al ultimilor ani este acum jucat cu extaz în toată lumea, deci și în redacția LEVEL! Citiți despre el într-un articol cu adevărat dedicat.

Aquanox: Revelation – JoWood Productions

În pofida relativului insucces pe care JoWood Productions l-a avut cu Aquanox, iată că va exista și un Aquanox 2 care, în totalitate, se va numi ca mai sus. După spusele lor, acesta se va situa la același nivel, evident referindu-mă la faptul că e subacvatic și nu la calitate, și va beneficia la rândul lui de o motivație tip storyline al cărei subiect... Mda, în urmă cu secole, populația a fost lovită de un cataclism nuclear exact când se așteptau mai puțin. Din această cauză, aceiași care au creat condițiile producerii cataclismului au hotărât că scăparea este sub apă și nu prin înec. Ca urmare, toată populația pământului, adică cea care mai rămăsese, s-a refugiat sub apă, unde și-au continuat patetica existență. Din sânul acestei civilizații se naște un tânăr pilot de submarin pe nume William Drake care, în lipsă de altceva, pornește să caute nu știu ce comoară legendară a strămoșilor lui. Pe parcurs se aude că va întâlni tot felul de personaje și creaturi, care mai de care mai nu știu cum. Tehnic vorbind, jocul se va baza pe o versiune îmbunătățită a engine-ului anterior, va beneficia de o îmbunătățire substanțială a AI-ului și de o serie de lumini noi, unde nici cu gândul nu... vezi (adică advance lighting effects) Oricum, jocul este în lucru la studiourile Massive Development și este programat pentru lansare la toamnă.







Lock On – Ubi Soft

După cum se știe, Ubi Soft are ceva experiență în ceea ce privește simulatoarele de zbor. Mă rog, ceva.... IL-2 Sturmovik... Ținând cont de acest lucru, e foarte posibil ca viitoarea lor producție, Lock On, să merite toată atenția. Pe lângă spectaculozitatea anunțurilor în ceea ce privește decorul 3D în care se va desfășura acțiunea (180.000 de clădiri, 50 de milioane de copaci, 21 de orașe, 1700 de localități mai mici, 500 de poduri, 18 aeroporturi și 8 baze navale), jocul va dispune de o colecție de 8 sau 9 avioane de vânătoare disponibile pentru luptă. Acestea vor fi două de producție americană (A-10A Warthog, F-15C Eagle) și șase de proveniență rusească (Su-27 Flanker B, MiG-29 Fulcrum A, MiG-29 Fulcrum C, Su-25 Frogfoot, Su-33 Flanker D și Su-39 Frogfoot). Evident, va avea o structură tip campanie, pe lângă care va exista și un generator de misiuni de luptă în atât de îndrăgitul mod al seriei de jocuri SU-27. Probabil cel mai important lucru dintre toate este că oferă posibilitatea de a fi jucat on-line în grupuri de până la 32 de jucători, atât head-to-head, cât și cooperative. În aceeași ordine de idei, se pare că Ubi Soft ne pregătește un joc în care realismul să fie ceva cu totul ieșit din comun. Însă atât de obișnuitul scepticism mă îndeamnă să nu am încredere până nu îl văd, la sfârșitul acestei toamne.

flash flash flash

Priest – JC Entertainment

JC Entertainment lucrează în prezent la un MMORPG, a cărui acțiune este situată în Vestul Sălbatic. Jocul va combina genul RPG cu horror-ul și FPS-ul, într-un mod cel puțin ciudat, fiind inspirat dintr-un comic book coreean al lui Min-Woo Hyung. Eu sunt un pic sceptic, deoarece se pare că în respectiva lume vom întâlni pe lângă personajele obișnuite și zombi, culte secrete magice și vrăjitori. Pentru cei interesați, se pare că jocul va avea și un mod de luptă jucător contra jucător unic. Pentru lansare, mai așteptați vreun an și gata.

Cei Patru Cavaleri ai Apocalipsei

3DO a anunțat că va publica către sfârșitul anului 2003 jocul cu numele de mai sus, joc ce se află pe lista lor de proiecte încă din anul 2000. Informații mai de adâncime vor fi dezvăluite la Convenția ComicCon din San Diego de anul acesta, deoarece grafica jocului aparține unor desenatori de comic-uri, Simon Bisley și David DeVries. Deși 3DO ne-a asigurat că jocul va fi creat pentru PC, ei nu au dat detalii referitoare la celelalte platforme care ar putea beneficia de atenția lor.

Jocuri pentru orbi

Poate că mulți dintre voi ați stat și v-ați gândit la cât sunt de privați cei fără vedere de plăcerile jocurilor pe calculator. Acum, din inițiativa a doi studenți americani, cei fără vedere vor avea posibiliatea să joace, pe lângă jocuri simple gen Poker, și altele, gen Quake sau simulatoare auto. Chiar dacă deocamdată sunt la început, cei de la Zform

Web Space Aliance XP

În numărul **LEVEL** din mai, am publicat un interviu cu cei doi timișoreni care au creat un joc excelent de Web, și anume WSA. Ei bine, în același interviu, ei spuneau că lucrează la un viitor WSA 2 care va fi aproape complet diferit și va reprezenta ceva cu totul deosebit pentru jocurile de Internet de astăzi. Sub numele de WSA XP, acest joc a fost lansat în variantă beta deschisă (după o perioadă de beta-test rezervată, la care am luat și eu parte – e vorba de Locke pe data de 8 iulie 2002. Ce pot să vă spun este că jocul este absolut demențial. Beneficiind de o interfață cu totul nouă și extrem de accesibilă, WSA XP deja, după două săptămâni, se pare că este pe punctul de a ajunge unul dintre cele mai bune jocuri de Internet pe care le-am văzut până acum. După cum știți, structura de bază a fost inspirată după celebrul „Master of Orion", însă faptul că este on-line și că nu necesită o conexiune deosebită la Internet îl aduce în fruntea multor jocuri de gen. Dacă vreți să vă convingeți, dați un clic pe wsa.level7.ro și înscrieți-vă. Oricum, e foarte probabil ca în curând să beneficiați de un review amănunțit al jocului, în paginile revistei noastre.



Colin McRae 3 – Codemasters





Fără îndoială, în topul celor mai așteptate jocuri ale anului, unul dintre candidații pentru cele mai înalte poziții este și Colin McRae 3. Pe lângă mult lăudatul engine, fizică și alte tehnicisme, iată că un nou șir de detalii parvine pe diferite căi. Astfel, lista mașinilor care vor umple decorurile 3D va cuprinde, pe lângă autenticul Ford Focus RS WRC 2002, încă 11 mașini (care nu includ pe cele oferite ca bonus în diferite curse): Citroen Saxo Kit Car, Citroen 2CV Sahara, Citroen Xsara Kit Car, Fiat Punto Rally Car, Lancia 037, Puma Rally Car, 1986 RS200, MG ZR Rally Car, Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Impreza WRX (44S) și Subaru Impreza 22B Sti. Campionatul va fi alcătuit dintr-o serie de curse organizate în 6 raliuri, fiecare compuse din 6 stagii plus încă două stagii special-extra. Terenul va fi cel obișnuit: tarmac, pietriș, zăpadă, noroi și șosea udă. Țările care vor găzdui raliurile sunt Japonia, Spania, USA, Suedia, Finlanda, Grecia, Australia și Marea Britanie. Data de lansare a jocului este 27 septembrie.

flash flash flash

sunt hotărâți să creeze jocuri adevărate care vor putea fi jucate de către orice persoană lipsită de vedere.

Blood Rayne beta test

Terminal Reality caută beta-test-eri externi pentru viitorul lor action, Blood Rayne. Dacă doriți să participați la preselecție, va trebui să trimiteți prin e-mail o scrisoare pe adresa tatumt@terminalreality.com care să conțină datele de mai jos. Acestea sunt: Nume, Prenume, E-mail, Adresa, Orașul, Țara, Codul, Configurația calculatorului și numărul de ore pe care-l aveți la dispoziție pentru test. Principala condiție este să aveți peste 18 ani.

Patch Black and White

Lionhead Studios a lansat un nou patch pentru multiplayer-ul de Black and White. Scopul acestui patch este acela de a face bătăliile mult mai rapide, cu victorii mult mai clare. Jucătorii vor putea alege dintr-o serie de condiții pentru câștigare, de la numărul de țărani uciși până la intensitatea credinței din rândurile populației. Acest lucru se pare că îi va scăpa pe cei implicați de stresul timpului și al calculelor. Patch-ul este disponibil pe site-ul oficial al jocului și pe CD-ul nostru din această lună.

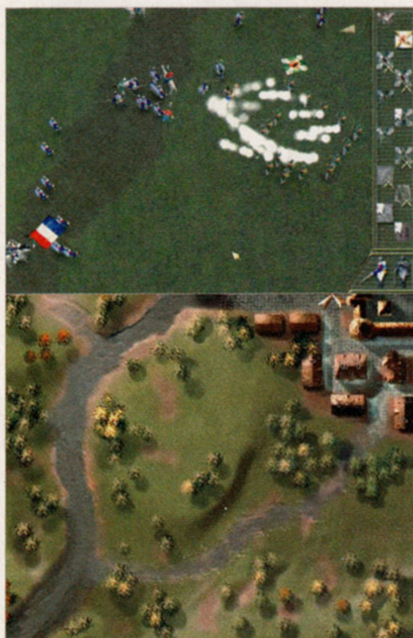
Slujbe noi

În conformitate cu un articol publicat de către site-ul Dallas News, celebrii designeri și programatori ai aproape apusului studio din Dallas, ION Storm Interactive, nu au avut de ales decât să predea

The Thing - joc de horoare

Jocul este o continuare a filmului cu același nume. În film era vorba despre un grup de exploratori, pe undeva prin Antarctica, care au dat nas în nas cu un extraterestru ce putea imita orice formă de viață. Din nefericire, acel alien nu era prea prietenos și astfel filmul se termină cu o rată mare de pierderi omenești și cu un extraterestru prea puțin mort. În joc preiei rolul unui căpitan al unei echipe de salvare, ce pleacă peste trei luni de la finalul filmului, spre a vedea de ce nu se mai primea nici un semn de viață din partea echipei de exploratori. În timp ce povestea este foarte interesantă, mecanica jocului este și mai interesantă. Gameplay-ul se învârte în jurul a trei elemente esențiale: rezolvarea de puzzle de groază (adicătelea de horoare), împușcare 1st person și 3rd person și, nu în ultimul rând, trebuie să ai grijă de propria echipă. Jocul introduce un nou element ce va fi foarte interesant de văzut. Trebuie să se țină seama de panica ce poate pune stăpânire pe coechipieri. Aceștia, dacă sunt puși în fața unei situații critice, iar tu nu vei face față, vor vomita de frică sau chiar vor pierde controlul vezicii și își vor uda pantalonii. Dacă nu vei lua deciziile corecte în aceste situații tensionate, ei vor începe să nu îți mai asculte ordinele, să acționeze independent până într-atât încât vor distruge baza. Mirific, nu? Și grafica este destul de bine realizată. Rămâne să vedem ce va fi în stare într-adevăr să facă acest joc.





Napoleon

Cu toate că se pregătesc să lanseze un joc masiv de strategie pentru PC, Global Power, cei de la GMX Media au anunțat un al doilea titlu ce urmează să fie lansat în acest an. Napoleon este un joc de strategie pe ture, bazat pe luptele ce au avut loc între anii 1803 și 1812. Jocul acordă posibilitatea jucătorului de a simula bătăliile istorice ale lui Napoleon pe o scară mult mai largă. Ce au vrut să spună prin chestia asta, nu știu. Poate în loc de 1000 de soldați cât ar fi avut el pe atunci la dispoziție, noi o să avem 100.000. Păi și atunci, o să ziceți voi, unde mai este acea simulare a bătăliilor reale, de ce nu au spus și ei că jocul este „inspirat după mărețele fapte de arme ale lui Napoleon și nu își propune să le simuleze". Cred că așa ar fi fost mult mai bine. În fine, să trecem mai departe. Cu efecte speciale foarte veridice care simulează secvențele de luptă la mare artă, cu efecte fizice spectaculare și devastatoare și mai ales cu o atenție fără precedent acordată detaliului, Napoleon se pare că va mai crea încă o dată o adevărată furtună prin Europa. Acest joc este programat să iasă pe piață cândva prin 25 octombrie 2002. Extrem de exacți acești oameni. De asemenea, în urma unei investiții de aproximativ patru milioane de lire sterline, cei de la GMX Media au în plan ca Napoleon să nu fie ultimul lor joc lansat acest an, ci să mai spargă piața cu încă o super-producție. Care este aceasta, nu știu.

flash flash flash

cursuri de Știința Calculatoarelor la Universitatea din Texas. Aceștia sunt Tom Hall (37 de ani, Anachronox) și John Romero (34 de ani, Daikatana), care au fost nevoiți să-și găsească încă ceva de lucru după pierderile financiare imense înregistrate cu Daikatana și mai puțin cu Anachronox. Să sperăm că nu vor preda și cursuri de management!

Un nou MMORPG în lucru

„Face of Mankind" este un nou MMORPG care îi va duce pe jucători în secolul 24, pe un Pământ amenințat cu o invazie extraterestră. Producătorii germani din spatele jocului promit un gameplay furios, asemănător cu cel întâlnit în FPS-urile din zilele noastre, dar și o mai mare implicare a jucătorului în economia jocului (nu mă întrebați cum vine asta, că nu știu). „Face of Mankind" va folosi engine-ul grafic LithTech și va arăta super.

Heroes IV expansion

Surse neoficiale au anunțat faptul ca 3DO plănuiește să lanseze un expansion pack pentru „Heroes of Might and Magic IV" în această toamnă. Deocamdată, știrea nu poate fi confirmată deoarece 3DO nu vrea să dea nici un fel de detalii. Oricum, trebuie amintit faptul că, în aprilie, 3DO a declarat că există posibilitatea creării unui astfel de add-on, dar nu a dat nici un fel de detalii suplimentare. Deocamdată așteptăm.

Competiție de Warcraft 3

Pe 17 august 2002, în toate centrele VGA se va ține câte o competiție de

Ştiaţi că...?

Dacă te joci un pic cam mult pe calculator poţi să te tâmpeşti şi mai mult decât eşti? Cam aşa ar fi, cică. Petrecerea unui timp lung în faţa calculatorului duce la pierderea concentrării, nervii te vor lăsa mai repede şi vei avea probleme în relaţiile sociale. În urma unui test condus de către Akio Mori, un profesor la Colegiul Universitar din Nihon ce studiază ştiinţe umane intersociale, s-au descoperit următoarele: cu cât un om se joacă mai mult pe calculator, cu atât regiunea prefrontală a creierului prezintă o activitate mai redusă. Această zonă a creierului se pare că ar fi răspunzătoare pentru activitatea noastră emoţională şi inventivă. Mai mult chiar, activitatea creierului pierdută în timpul activităţilor acestea recreative pe calculator nu s-a recuperat în perioadele petrecute departe de acest instrument malefic. Mori a analizat activitatea creierului pe un eşantion de 240 de oameni cu vârstele cuprinse între 6 şi 29 de ani, separând undele beta ce indică pofta de viaţă si gradul de tensiune din reguinea prefrontală a creierului, de undele alfa care se observă mai ales atunci când creierul se odihneşte. Rezulatele nu au fost prea bune. Dar noi să fim sănătoşi, că japanejii...

Rezultatele acestui studiu se aşteaptă să fie făcute public oficial la o întâlnire a Societăţii de Neuroştiinţă ce va avea loc în toamnă pe undeva prin Statele Unite ale Suei.





Pe ritmuri de hip hop, dunk...

Soundtrackul de la Street Hoops, noul simulator sportiv al celor de la Activision, a fost făcut public. Cum NBA-ul este un joc în majoritate de culoare neagră, cam toate melodiile prezente pe soundtrack sunt cântate de artişti de prin ghetouri, cu probleme de atitudine şi cu versuri explicite. Jocul, ce urmează să fie lansat pe piaţă prin august, va avea ca fundal muzical muzica unora ca Cyprus Hill (solist un alb *sic*), Method Man şi Redman. Dar totuşi hai să o facem şi noi publică în totalitate:

Method Man and Redman – Da Rockwilder
Master P – Make Em Say Ugh
Xzibit – Front 2 Back
Ludacris – Rollout (My Business)
Talib Kweli – Gun Music
Talib Kweli and Hi Tek – Down for the Count
Cocoa Brovaz – Get Up and Extreme Situation
Pharoahe Monch – Right Here and Livin It Up
Pharoahe Monch – No Mercy
Mos Def & Pharoahe Monch featuring Nate Dogg – Oh No
Skillz – PA to VA and Y'all Don't Wanna
Smut Peddlers – That Smut and Bottom Feeder
Kool G Rap – My Life and Planet of the Apes
DMX – Who We Be
Cyprus Hill – Lowride. Şi cam atât.

flash flash flash

Warcraft 3. Toate concursurile se vor termina la ora 2 pm, iar la ora 3 pm câştigătorii se vor bate pe battle.net. Câştigătorul va primi un super-rachetă de calculator, sub formă de AMD PC cu o placă video Gainward GeForce 4 TI4600, 256MB RAM, 18" Samsung TFT Flatscreen display – în valoare de peste 2000 de lire sterline. Următorii câţiva clasaţi – nu se specifică câţi – vor primi la rândul lor o placă video Gainward GeForce 4 TI4200 în valoare de peste 200 de lire sterline fiecare. De asemenea, sala de joc de unde provine câştigătorul va primi în dar un orc în mărime naturală. Bineînţeles, un orc sub formă de statuie.

Bani... mulţi bani!!!

Eşti un român amărât, dar deştept? Nu ai bani să mergi la mare? Toate resursele tale financiare s-au dus pe plata restanţelor? Nu dispera... încă! Dacă ştii ce e ăla Linux şi ai cumva acces la un Xbox (dacă nu, fă-ţi rost), atunci citeşte atent ce urmează: Xbox-Linux, un site specializat pe (ia ghici) Xbox şi Linux, a anunţat un concurs la care ai posibilitatea să câştigi nu mai puţin de 200.000$. Tot ce trebuie să faci este să reuşeşti să porneşti o consolă Xbox folosind sistemul de operare Linux. Aruncaţi o privire peste regulamentul concursului şi apucaţi-vă de treabă. Apropo... ştie cineva de unde pot face rost de cartea „Învaţă Linux în 10 paşi simpli"? Nu de alta, dar 200.000$ sună atât de tentant!

The Sims...

Aş mai putea spune ceva? Să încerc... Din categoria „Hai mă, nu zău!?" vine următoarea ştire: Sunteţi de părere că „The

Operation Flashpoint: Resistance

Din surse cât se poate de oficiale am aflat că expansion pack-ul celebrului Operation Flashpoin este în libertate. În principiu, acest expansion se referă la perioada Războiului Rece și găsitorului i se oferă o recompensă grasă în valoare de 29.99 dolari pe amazon.com. Dar de unde atâta valoare, vă întrebați? Păi, pe lângă munca din spatele acestui produs, se pare că respectivul pachet conține o serie de misiuni noi și ceva modificări la nivelul mecanicii și engine-lui jocului. Așadar, după ultimele liste, este vorba despre o campanie de vreo 20 de misiuni, o insulă destul de mărișoară și cutiuțe cu arme și vehicule care mai de care mai noi. Sincer, nu știu dacă vehiculele sunt pe insulă. Dacă găsiți numai insula, atunci primiți doar un cuțit ca bonus, ca să nu muriți de foame. În campanie este vorba despre un fost soldat al forțelor speciale care, în prostia lui credea că poate să se retragă liniștit și SINGUR pe o insulă pustie și să trăiască fericit până nu o mai putea. Dar soarta a făcut ca și o serie de ruși să încerce să-și găsescă pacea pe aceeași insulă, fapt pentru care el nu mai era singur și le-a declarat război de independență. Operation Flashpoint: Resistance este produs de către Bohemia Interactive, același studio care a creat și originalul, iar prețul este de aproape 29.99$, același cu al recompensei amintite fugar mai sus.



Noi plăci grafice pentru sectorul jocurilor

Această afirmație vine din partea companiei Creative. Ea se pregătește să revină pe această piață a plăcilor video, deși la un moment dat anunțase că se retrage definitiv din acest sector cu motivul că dorește să își depună toate eforturile în dezvoltarea de sisteme și soluții audio. Noua linie proprie cu care Creative dorește să revină în acest segment, va avea la bază chip-urile proaspăt achiziționate de la 3DLabs. Aceștia ofereau la un moment dat chip-ul P10, ale cărui specificații vor atrage atenția multora dintre noi. Totuși, la momentul apariției acestora pe piață nu cred că se va putea ține pasul cu performanțele oferite de viitoarele NV30 sau ATI R300. Totul însă depinde de deciziile pe care le vor lua cei de la Creative.

flash flash flash

Sims" a avut parte de prea puține continuări? Vreți mai mult și nu știți ce? Ei bine, cei de la Maxis s-au gândit la voi... și uite așa a apărut „The Sims Unleashed", care va introduce în joc mirabolantul, incredibilul și atât de originalul concept de animale de casă, grădini zoologice și câini comunitari. Ah, încă un vis împlinit! Hai Bixi, hai la tata...

Tsunami 2265 - God Games Entertainment

God Games Entertainmet au anunțat că noul lor titlu pentru PC, Tsunami 2265, este Gold. Acest shoot'em up în stil anime va apărea în rafturile magazinelor la începutul lui august. Tsunami 2265 oferă două moduri de joc: destructive shooter și arcade phases.

Partea cu shooter-ul, cu un view 3rd person, oferă 13 niveluri și mai bine de 20 de mech-uri diferite. Jucătorii se vor găsi aruncați prin diferite locații mai speciale, cum ar fi fortărețe masive, poduri și baraje de apă gigantice. Se vor putea controla două personaje principale: un samurai și un ronin.

Platoon-Monte Cristo

Probabil că mulți dintre cei care sunt veterani ai jocurilor își aduc aminte de unul foarte fain de pe Spectrum care se numea Platoon.

Ei bine, Monte Cristo a semnat un acord cu Metro Goldwyn Mayer pentru licența filmului. Jocul va fi produs de către Digital Reality și va fi publicat de Monte Cristo în noiembrie. Printre altele, va conține misiuni istorice din Vietnam, decoruri 3D specifice, vehicule de condus, acumularea experienței la soldați etc.

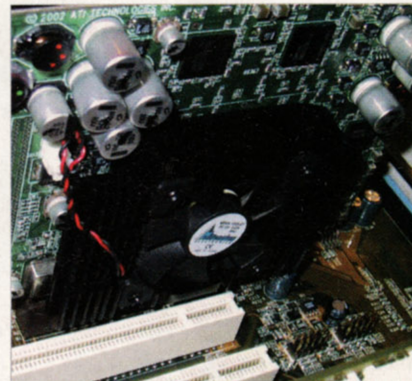
Warlords



Produs exclusiv pentru Infogrames și lansat pe atunci prin 1980 pe o consolă Atari, acest joc promova într-un mod foarte original castele periculoase, dragoni ce scuipau foc în toate direcțiile și magii puternice. Peste douăzeci și doi de ani, cei de la Creature Labs au reînviat mitul, au preluat jocul și l-au reintrodus în lumea jocurilor moderne. Fiind titlul principal din compilația exclusivă Atari Revival, Warlords a fost lansat în America de Nord de către Infogrames, astfel încât să coincidă cu aniversarea de 30 de ani de Atari. Trei dintre cele mai mari nume de jocuri ai anilor '80 au fost refăcute și recreate cu o superbă grafică 3D și cu întorsături ale acțiunii de tot farmecul. Toate cele trei jocuri vor rămâne fidele poveștii jocurilor originale ce au apărut pe Atari 2600, dar au fost îmbunătățite cu niveluri mult mai sofisticate și mai bine reașezate din punct de vedere grafic. În Warlords, jucătorul este înarmat cu un scut puternic și intră în rolul unui comandant al unuia dintre cele patru turnuri de apărare ale unui castel. Este responsabilitatea lui, sau ei, să apere turnul de mingile de foc ale unui dragon pe cât de mortal, pe atât de renegat și să respingă atacurile de la celelalte turnuri. Obiectivul principal al jocului este să facă o distrugere cât mai mare în jur, păstrând cât mai intact turnul propriu. Gameplay-ul cere o combinare de talent cu multă, multă perseverență, iar asta este ceea ce a făcut ca Warlords să fie atât de iubit toți acești ani.

ATI R300 aka Radeon 9700

Vine, vine... momentul lansării oficiale a noii plăci grafice de la ATI. Sursele oficiale afirmă că pe la începutul acestei luni aceste acceleratoare grafice vor fi disponibile spre vânzare. Prea multe informații nu sunt puse la dispoziția publicului din pricina faptului că procedurile de benchmark încă nu sunt realizate în totalitate. R300 este construit în tehnologie de 0.13 microni, spre deosebire de predecesorii lui care au fost făcuți în 0.15 microni. ATI 9700 va fi compatibil cu noile versiuni de DirectX 9.x și va deveni astfel cel mai mare concurent al plăcilor de la nVidia cu chipset-ul NV30. Un alt lucru foarte important va fi prezența pe placă a minim 128 MB DDR SDRAM de 2.86 ns. Până în momentul în care vom avea ceva rezultate oficiale, rămânem în stand-by.



flash flash flash

Continuare Matrix

Warner Bros. Pictures a anunțat data lansării lui „The Matrix Reloaded", continuarea filmului care a încântat foarte multă lume. Aceasta va avea loc în 15 mai 2003. În același an, dar în timpul vacanței de vară, va fi lansat al treilea film în continuarea lui Matrix. El se va numi „The Matrix Revolutions". The Matrix Reloaded va reuni producătorul și scenaristul filmului original, precum și actorii Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss și Hugo Weaving.

Premii de un milion de dolari

Unul dintre cele mai prolifice turnee de golf online din lume a devenit și mai prolific. Microsoft Game Studios a anunțat că s-a deschis posibilitatea de a te înregistra la un concurs de golf cu un premiu de un milion de dolari. Jucătorii de golf online vor concura la Million Dollar „Links" VGA Tour, folosind „Links Championship Edition", ultima variantă pentru seria Microsoft's popular „Links" pentru PC. Vă puteți înregistra la www.linkstour.zone.com până când va începe primul turneu.

Filme, jocuri, filme...

Se pare că Hollywood-ul a început să facă o pasiune pentru filmele bazate pe jocuri. Astfel, ultimele știri din capitala filmului ne anunță, fără prea multe detalii, că Return to Castle Wolfenstein va fi transformat în film de către Columbia Pictures și că FOX l-a angajat pe Paul Anderson (Event Horizont, Resident Evil) să scrie și să regizeze un film bazat pe jocul Aliens vs Predator (seria de jocuri bazate pe comics-urile cu același nume bazate, desigur, pe cele două serii de filme de mare succes Aliens și Predator).

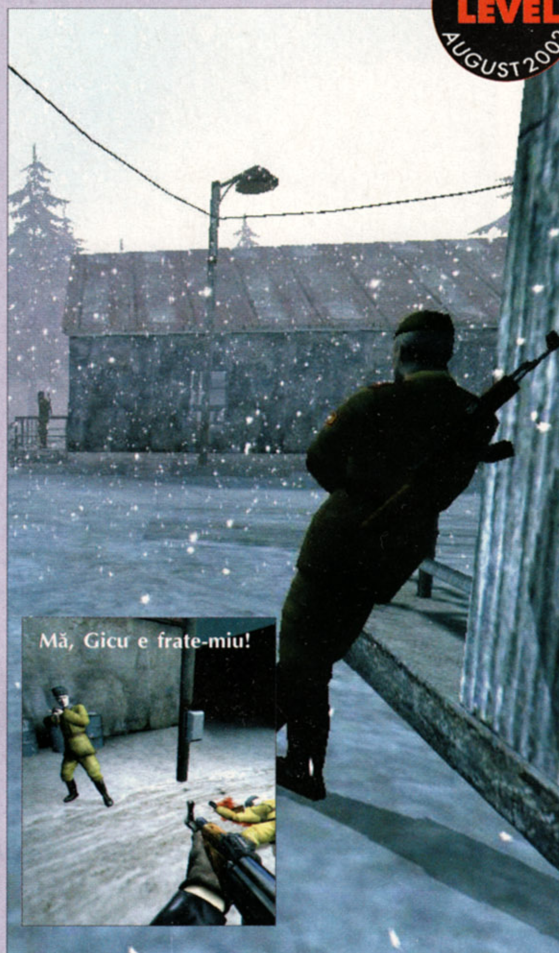
preview

No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way

Femeia fatală ne face iarăși cu ochiul

Ce este un supererou? Cum ar trebui să arate, să se poarte un supererou? Supereroul e tipul care dă jos pisici agățate prin copaci, e tipul care ajută bătrânele să treacă strada, e tipul care dimineața oprește un război mondial și după-amiaza îl prinde pe Bin Laden, iar între aceste două salvări de lume bea și el o bere cu băieții? Oricare ar fi, de la Superman la James Bond, supereroul a fost, este, dar nu va mai fi exclusiv bărbat. Pe la sfârșitul lui 2000 cei de la Monolith au dat prima palmă acestui concept aruncând pe piață No One Lives Forever, un FPS în care rolul principal era deținut de o tipă care se trezea că trebuie să salveze lumea.

Deși principiul de „tu, gamer, ești unica și ultima speranță a satului/galaxiei" e cât se poate de vetust, acest joc a fost bine primit de public, probabil deoarece, după cum am zis, personajul principal, supereroul, este un fel de James Bond în variantă feminină.



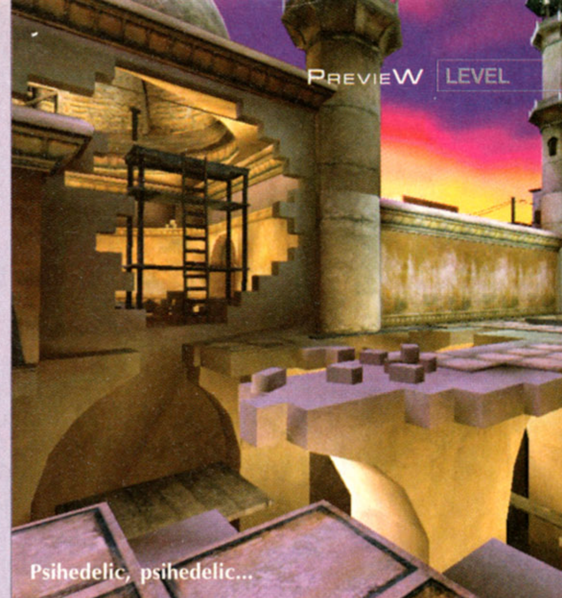
Strămoșii

Haideți să vorbim un pic despre primul NOLF, pentru cei care nu au avut ocazia să-l joace. Acestora le recomand la fel de călduros cum le recomand și veteranilor NOLF să rămână atenți la zvonurile despre NOLF 2 deoarece se profilează un proiect foarte interesant. Deci... tu ești Cate Archer, membră a Serviciilor Secrete Britanice, supusă fidelă a Maiestații Sale iar, peste noapte, te transformi din babysitter pentru copiii șefilor în ultima speranță a tuturor. Acțiunea se petrece în decorul anilor '60, iar tot ceea ce te înconjoară mustește de atmosfera acelor vremuri, de moda groove și hippie. Organizația ta se confruntă cu membrii H.A.R.M, o grupare teroristă, care au răpit un savant german și, împreună cu el, au creat o substanță cu efecte devastatoare; o substanță care, introdusă într-un organism uman, transformă omul respectiv într-o bombă cu ceas, care explodează după o perioadă bine determinată, luând cu el „dincolo" cam tot ce se găsește pe o rază de câțiva kilometri. Stimulați de aceste vești sumbre, dar și de faptul că mare parte din agenți au fost eliminați de liderii H.A.R.M (un sovietic Volkov și o aristocrată europeană, baroneasa Dumas), serviciile secrete se pun pe treabă. Agenta Archer pornește astfel în cruciada pentru bine, dreptate, frăție, pace, etc. și, culmea, iese învingătoare, salvând Pământul. În primul joc eram trimiși prin tot felul de locuri cel puțin interesante, cum ar fi un vapor scufundat, o insuliță tropicală, o









Psihedelic, psihedelic...

stație spațială sau un orășel izolat în vârful Alpilor. Ceea ce mi-a plăcut mie în primul NOLF a fost atmosfera și muzica. Într-adevăr ți se crea sentimentul că ești un super-agent secret, ba chiar inițial erai privit(ă) cu neîncredere (deh, femeie în lumea bărbaților) și trebuia „să te ridici", cum ar zice unii „cântăreți" autohtoni. Muzica era și ea excelentă, contribuind la completarea atmosferei, fiind vorba de un „groove psihedelic" (cred că m-am uitat prea mult la Austin Powers). De fapt întreaga atmosferă era o combinație de Austin Powers și James Bond, cu mult umor de calitate și destul de multă acțiune. Ei bine, partea a doua pasămite ar fi și mai și...

... și urmașii

Între timp, Cate Archer a devenit o agentă experimentată, stâlpul serviciilor secrete și persoana cea mai de nădejde. Așa că n-a trecut mult și H.A.R.M a renăscut din propria-i cenușă. Și asta n-ar fi nimic, dar au pus un ditamai prețul pe capul agentei noastre, astfel încât cei mai feroce asasini din lume se înghesuie să o lichideze mai ceva ca la coadă la mezeluri. Intriga din NOLF 2 este construită într-un stil hollywoodian, asemănător cu intriga din primul joc, game-rul fiind pus față în față cu o grămadă de minciuni, răsturnări de situație, momente tensionate și cam toate măruntișurile ce fac deliciul vieții de spion. Nici de această dată Monolith nu se dezminte. Povestea va fi frumoasă, mare și, deocamdată, tot ce se mai știe despre ea este: tentativele de asasinat care se țin lanț în ograda agentei sunt doar praf în ochi, H.A.R.M punând la cale, împreună cu câțiva generali sovietici, un atac de proporții asupra S.U.A. și Angliei, care ar declanșa al Treilea Război Mondial. Bineînțeles că Archer se prinde la timp care-i treaba și, încă o dată, pleacă la luptă ca să salveze lumea. Din punct de vedere al gameplay-ului, jocul va fi asemănător cu primul. Vom avea de parcurs un număr încă necunoscut de misiuni prin locații dintre cele mai interesante (Japonia, India, Siberia), la începutul fiecărei misiuni ne vom alege arsenalul necesar în funcție de specificul acesteia, vom putea salva oricând, iar pentru a termina o misiune va trebui sa îndeplinim toate obiectivele, fie ele principale sau secundare. În continuare, avem posibilitatea de a aduna Intelligence Items (plicuri, serviete cu dosare, role de film etc.), astfel îmbunătățindu-ne scorurile misiunilor.



În urmărirea ninjalăilor

Dar încă nu v-am pomenit de cele mai importante îmbunătățiri aduse de producători. Acestea sunt în număr de trei. Prima chestie interesantă este interacțiunea cu mediul. Practic, vei putea interacționa cu tot ceea ce nu e sudat. Vei putea lua pietre de pe jos și le vei putea arunca, vei putea deșuruba becuri, deschide sertare etc. Încă nu se știu foarte multe, dar sună interesant. Apoi se pare ca tactica de luptă a fost îmbunătățită. Acum trebuie să încerci să îmbini un pic de stealth cu acțiuni gen Rambo pentru a duce la capăt misiunea. Neoficial, am auzit vorbindu-se de același auto-spawn din Medal of Honor (dacă nu avansezi în joc, adversarii vor veni întruna până vei termina muniția și vei muri). Practic jucătorul are mai multă libertate în cadrul misiunilor. Și, în final, se pare că AI-ul va fi unul dintre cele mai bune văzute vreodată. Adversarii vor fi mai umani, vor reacționa la cel mai mic zgomot, dar și la alți „stimuli": pete de sânge sau chiar simpla absență a unui coleg din post, observată de un alt gardian, se vor finaliza inevitabil cu o alarmă. Adversarii acum sunt mai variați și ne vom putea confrunta cu durii soldați sovietici sau cu eleganții ninja japonezi. Armele au fost și ele diversificate, iar numărul lor a crescut simțitor. Au fost introduse armele albe, cum ar fi sabia și steluțele ninja, dar și modele noi de arbalete, mitraliere, etc.

Tehnicu' și epilog

Din punct de vedere tehnic, cei de la Monolith se bazează pe același engine Lithtech, dar ușor modificat. Stilul grafic se pare că va rămâne fidel anilor '60, cu interioare retro, colorate strident, dar și cu personaje îmbrăcate corespunzător. Să ne aducem aminte de rochiile agentei Archer din primul joc, care erau o descriere foarte precisă a curcubeului. Muzica va continua și ea pe același ton, ceea ce, din punctul meu de vedere, este îmbucurător, deoarece nu mai ești nevoit să asculti groove de calitate doar la patefonul lu' bunicu'. Și, credeți-mă, muzica sună foarte bine în primul NOLF, iar acum trebuie să ne așteptăm chiar la mai bine. În ceea ce privește modul multiplayer, programatorii nu rup gura târgului. Inedit va fi un mod cooperativ pentru jocul în echipe, dar, din păcate, hărțile pentru multiplayer vor fi aceleași ca și în single-player.

Una peste alta, dacă v-a plăcut NOLF o să vă placă și NOLF 2, iar dacă nu, eu zic să-i dați o șansă, pentru că se anunță a fi un shooter foarte bun. Mai ales că apare de-abia în decembrie 2002, deci vom avea timp cu toții să gustăm și Unreal 2, rămânându-ne timp și pentru joculețul de față. Eu personal voi face tot posibilul să-l joc, pentru că NOLF a fost unul dintre FPS-urile mele preferate și nu cred că strică să-l încercați. Ah, să nu uit, poate va conta cât de cât faptul că agenta Archer e modelată după un fotomodel real, deci arată...trăznet. Cei care au auzit de comanda mpasscam știu despre ce e vorba...

■ the darK.One

Titlu	No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way
Gen	FPS
Producător	Monolith
Distribuitor	Fox Interactive
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	decembrie 2002
ON-LINE	N/A

Realms of Torment



Pe-un picior de plai...

Dacă m-ați întreba ce gen de jocuri prefer puteți fi siguri că nu o să găsiți MMORPG-urile printre ele... Sunt sigur că acest gen de jocuri reprezintă evoluția firească a gaming-ului, dar în acest moment jocurile de acest gen de pe piață nu au putut decât să mă dezamăgească (într-o mai mare sau mai mică măsură). Dar când auzi că un MMORPG este pe cale să fie lansat de niște români de-ai noștri, nu ai cum să nu tragi tare aer în piept și să nu fi măcar un pic interesat de „Realms of Torment" (pentru că despre el este vorba).

Interesați? Așa credeam și eu... Tocmai de aceea m-am grăbit să îi contactez pe cei din spatele acestui joc și pentru că aceștia au fost întrătât de înțelegători (mai ales Andrei), încât să îmi suporte mail-urile și discuțiile pe ICQ, puteți afla mai multe despre „Realms of Torment" direct de la „sursă" (mai exact, Andrei Gireada – Project Manager, Adrian Licuriceanu – Lead Programmer și Dan Antonescu – Lead Game-Designer):



Mitza: V-aș ruga să vă prezentați (profilul companiei sau a companiilor) și să ne spuneți care este „scopul" vostru în industria jocurilor.

Andrei: În primul rând, trebuie spus care este structura de dezvoltare a jocului. În momentul de față, în dezvotarea „Realms of Torment" sunt implicate 3 firme: Limitless Horizons Entertainment (cu sediul în SUA), Newrosoft Dezvoltare și Cercetare și Quad Software. În trecut o parte a dezvoltării a fost realizată de către Maxim Software, dar în momentul de față Newrosoft a cumpărat toate drepturile de la Maxim Software. Toate cele 3 firme speră să devină lideri în dezvoltarea jocurilor pe piața globală. Calitatea nu ține de experiență și acesta este unul dintre motivele pentru care nu dorim să facem nici un com-



Așa arată RoT în momentul de față



Nopțile sunt superbe...

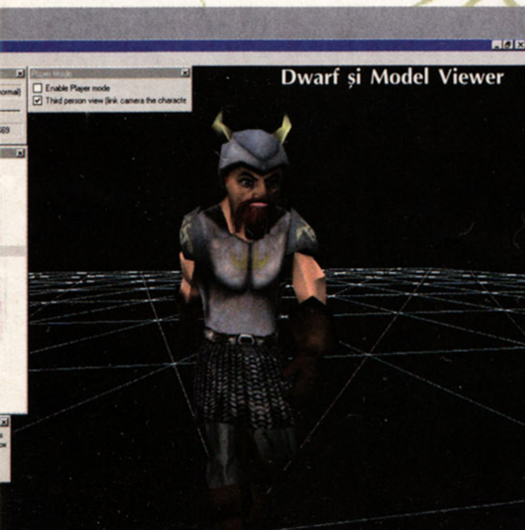
promis în activitatea noastră, pentru a crea un joc comercial. Dorim să creăm jocul pe care am dori noi înșine să îl jucăm și nu acceptăm jumătăți de măsură sau contracte (bănoase, de altfel) care să ne limiteze libertatea de exprimare. Politica noastră în momentul de față este: jocuri puține, dar bune.

M: Ce este „Realms of Torment" și cum a luat ființă acest proiect?

Andrei: Cred că fiecare programator a dorit pe parcursul carierei sale să devină dezvoltator de jocuri. Practic eu am devenit programator în momentul în care mi s-a cumpărat un calculator și m-am jucat prima dată (era un HC). Următorul pas a fost să îmi scriu propriile mele jocuri. În facultate (Cibernetica – ASE) m-am întâlnit cu Dan Antonescu (lead game-designer) și Adrian Licuriceanu (lead programmer). Soarta a făcut să ne întâlnim toți trei și rezultatul a fost „Realms of Torment". În momentul în care l-am întâlnit pe Adrian el își dezvolta propriul engine 3D (asta se întâmpla prin 1999-2000). În august 2001 l-am întâlnit și pe David Jasinski (CEO la „Limitless Horizons Entertainment"), care a finanțat jocul. În momentul respectiv deja aveam engine-ul aproape gata și mai multe demo-uri făcute. Proiectul a început oficial la data de 15 septembrie 2001 cu 3 oameni lucrând la el. În momentul de față în echipă sunt 9 oameni care lucrează full time.

„Realms of Torment" este un MMORPG fantastic ce se dezvoltă într-o lume similară cu cea descrisă de Tolkien în „Lord of the Rings". Totuși, nu am vrut să copiem o lume deja creată și din acest motiv am adus modificări și adăugiri universului lui Tolkien.

M: Ce vrea să aducă nou RoT în domeniul MMORPG-urilor și cum va diferi de restul jocurilor de pe piață?


Dwarf și Model Viewer



Va fi adăugată ceva mai multă vegetație

Dan: Întotdeauna am visat să jucăm un joc în care omorând un urs să nu găsești asupra lui trei săbii, două topoare și 2000 de galbeni; am visat să putem juca un joc în care putem să ne dezvoltăm personajul în ORICE direcție vrem, ORICÂND vrem. Întotdeauna ne-am dorit să jucăm un joc în care un comerciant nu-ți va putea cumpăra la infinit obiectele pe care te duci să i le vinzi, pentru că rămâne fără bani, în care NPC-urile capătă și ele experiență pe măsură ce joacă precum o fac și personajele noastre, în care să nu fim nevoiți să ucidem hoarde de monștri stupizi, pentru a aduna numere imense de experiență ce ne vor ajuta să ne avansăm personajul o fărâmă de pas spre un nou nivel. Și pentru că nu am reușit încă să găsim și să jucăm un astfel de joc, ne-am hotărât să-l facem noi înșine și o să încercăm să-l facem pe atât de aproape de o simulare on-line a unei lumi medievale, pe cât putem noi face în momentul de față.

M: Ce engine folosește RoT și care sunt specificațiile/avantajele acestuia?

Adrian: RoT folosește un engine propriu, Abyssal Engine V2.0. Principalul avantaj al engine-ului îl reprezintă flexibilitatea. Bazat pe un sistem modular de încărcare și un flexibil limbaj de scripting, engine-ul a fost gândit ca un SDK pentru orice tip de aplicație 3D în timp real. În cadrul proiectului RoT au fost adăugate noi module de client/server special optimizate pentru specificațiile jocului .

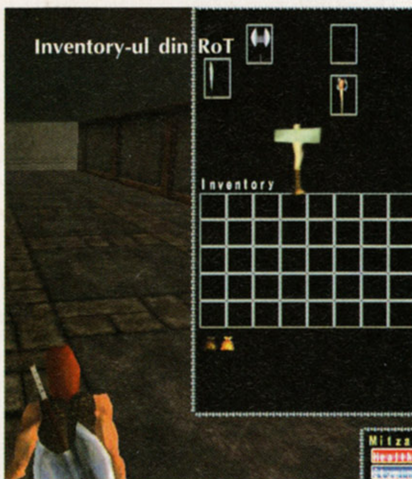
Engine-ul este optimizat atât pentru largi spații outdoor, cât și pentru cele indoor. În cazul spațiilor deschise, se folosește un sistem dinamic de LOD pentru toate elementele scenei (teren, mesh-e, personaje etc), în timp ce pentru indoor se folosește un sistem de portaluri. De asemenea, este dezvoltat un complex sistem de animații ce permite combinarea și aplicarea animațiilor pe părți diferite de schelet și separarea skin-urilor. Pentru efecte speciale se folosește un sistem de shader-e customizabil, bazat pe extensii specifice celor mai răspândite configurații hardware (GeForce, Radeon).

Ca API grafic se folosește OpenGL 1.3 (împreună cu ultimele extensii de la nVidia, ATI și Matrox), Direct Play 8.1 pentru rețea și Direct Sound 8.1 pentru sunet.

M: Ce părere aveți despre stadiul actual în care au ajuns MMORPG-urile?

Dan: Este mai mult decât evident că în momentul actual s-a ajuns la o stagnare a acestui tip de joc; ultimele MMORPG-uri făcute nu au adus nimic nou din punct de vedere calitativ, ci doar au îmbunătățit aspecte cantitative ale celor vechi. Iar partea și mai proastă este că, deși se simte nevoia unei schimbări, multe dintre MMORPG-urile anunțate continuă să le îmbunătățească pe cele vechi doar sub aspect cantitativ, nu și calitativ. Și ne dăm toată silința ca RoT-ul să nu facă parte din această categorie.

Andrei: Pe de altă parte, se tinde ca MMORPG-urile să imite lumea reală în cât mai multe aspecte ale acesteia. Din nefericire, limitările existente fac imitarea imposibilă. Deși ar trebui să se remarce un progres în nivelul de imersiune pe care îl are player-ul în lumea creată de dezvoltatori, se pare că acest lucru nu



Inventory-ul din RoT

se realizează, ba din contră, e din ce în ce mai slab (din acest punct de vedere, DAOC (Dark Age of Camelot) este un pas înapoi comparat cu Asheron's Call).

M: Ce părere aveți despre MMORPG-urile disponibile pe piață?

Dan: Cum am spus și mai devreme, s-a ajuns la o stagnare. Multe dintre ele mai sunt jucate doar din inerție (și-o să mai fie jucate încă mulți ani de-acum încolo; exemplul MUD-urilor care încă se mai joacă într-o lume a jocurilor 3D este concludent în acest sens), iar altele ar fi părăsite în favoarea primului nou venit. Excepții notabile (în sensul pozitiv) sunt Asheron's Call și Anarchy Online. Nu mă înțelegeți greșit, fiecare a însemnat ceva la vremea lui și și-a adus partea lui de contribuție la dezvoltarea genului, dar acum este timpul să lase loc generației următoare. Iar asta trebuie să se cheme evoluție, nu stagnare.

M: Ce fel de rase/skill-uri/clase vor exista în RoT?

Dan: În primul rând NU vor exista clase pentru că, așa cum am mai spus, vrem să lăsăm jucătorilor posibilitatea să-și dezvolte personajul în orice direcție doresc. Rasele jucabile vor fi în număr de șase: humans, orcs, elves, demons, angels și fallen ones. Fiecare dintre acestea vor avea subdiviziuni și vor fi mai mult sau mai puțin predispuse la dezvoltarea anumitor skill-uri, în sensul că avansarea unui anumit skill se face mai repede sau mai încet, în funcție de rasa pe care o veți alege (un orc va avansa mai repede în skill-uri de melee, în timp ce un elf va avansa mai repede în skill-uri de ranged weapons, de exemplu). Lista de skill-uri nu v-o putem dezvălui în momentul de față, deoarece nu este încă definitivată, dar vor exista cu siguranță clase de skill-uri (basic, combat, defense, magic, trade etc.).

M: Va fi gameplay-ul din RoT concentrat, ca la majoritatea MMORPG-urilor, pe creșterea în nivel a personajului?

Dan: Lol. Nu vor exista niveluri pentru personaje, deci nici creștere în nivel și prin urmare RoT-ul nu se va axa pe așa ceva. Ceea ce urmărim noi este să-i oferim player-ului un maxim de distracție și o libertate cât mai mare în ceea ce privește ceea ce poate face în lume. Noi dorim ca gameplay-ul să fie axat în principal pe interacțiunea între playeri, nu între playeri și NPC-uri. O altă mare parte a gameplay-ului va fi asigurat de evenimentele epice periodice susținute de GM (poate chiar și cu ajutorul unor jucători) pe fiecare server RoT.

M: Va exista PvP(player vs. player)? Dar RvR(realm vs. realm)? Dacă da, cum se va desfășura acesta din urmă?

Dan: Da. Da. Va fi generat de cauze politice și economice. Va exista un sistem de PvP similar oarecum cu cel din Shadowbane, în sensul că PvP va fi posibil (deși grief killing-ul nu va fi tolerat, existând legi proprii fiecărei comunități sociale și economice din joc, unele mai permisive, altele mai restrictive, de la caz la caz, exact ca în lumea reală). Fiecărui player îi va fi asociată o faimă care va fi influențată de activitățile sale în joc și se va reflecta în modul în care jucătorul va fi tratat de către NPC-uri și de către ceilalți jucători.

Va exista și RvR, dar vom încerca să facem în așa fel încât bătăliile să fie cât mai tactice. Singurul joc care are RvR până în momentul de față este DAOC dar, din nefericire, în cazul DAOC-ului, RvR-ul este o nebunie totală din cauza lipsei elementului tactic în joc. Din nou, ne dorim ca gameplay-ul din RoT să fie axat pe interacțiunile la scară cât mai largă dintre player-i, fie ele economice, sociale sau de altă natură.

M: Cât de mare va fi gradul de interacțiune (socială) între personaje sau sate/zone/realm-uri

Dan: Aici va trebui să discutăm puțin despre tipurile de „asociații" generate de interacțiunile dintre playeri. Ele pot fi temporare (sunt cele ce se fac și se desfac în mod curent într-o singură sesiune de joc): grupul și armata (o uniune de grupuri conduse de un leader, folosită pentru RvR), sociale: familia, clanul (comuniunea de jucători ce locuiesc în același sat), ghilda (o uniune de jucători uniți de interese abstracte comune), alianța (grupare de ghilde pe picior de egalitate), vasalitate (ce poate apare la nivel de jucător sau de grupare de jucători) sau politice: sat, district (județ), oraș, regat și imperiu. Cele mai importante vor fi cele de bază, adică familia, clanul și satul, prin diverse asocieri sau disocieri arborescente ale acestora, putându-se ridica sau prăbuși până și imperiile. Districtele (alianțele între sate) se pot face și desface odată cu apariția sau dispariția unor interese locale comune (de exemplu, pericolul invadării de către o armată dușmană). Regatele sunt uniuni politice superioare (în principal uniuni de districte și orașe,


Eu încercând să îmi admir sabia


Câteva arme „serioase"

putând însă exista și orașe-stat), generate de interese comune la o scară mult mai mare decât cea a districtelor. Este suficient să vă gândiți la sistemul politic existent în perioada medievală în Europa, pentru a vă face o imagine despre ce înseamnă asta în RoT.

M: Cât de complex va fi sistemul de quest-uri și ce va presupune acesta?

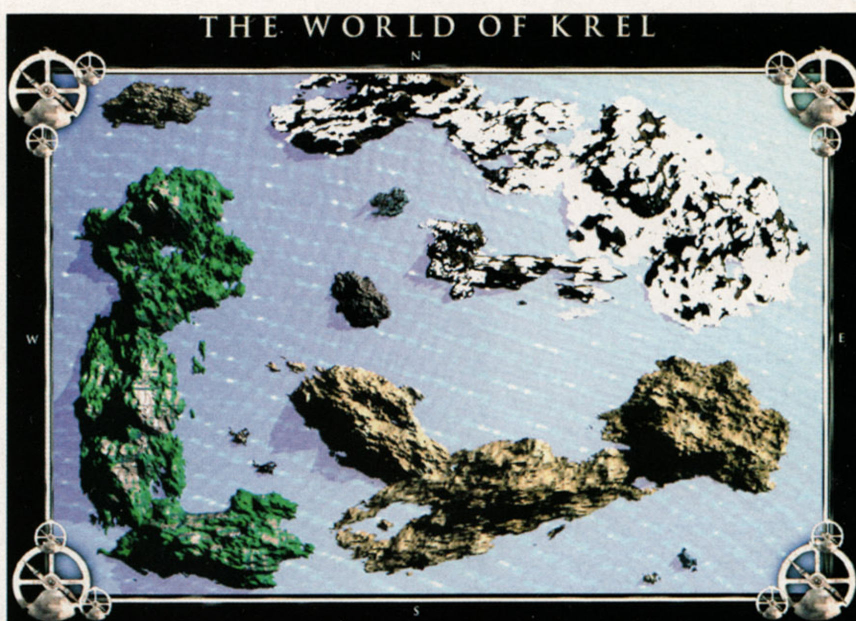
Dan: Altă caracteristică proprie RoT-ului este sistemul de quest-uri generate de player-i. Vor exista NPC-uri (poate GM sau chiar player-i) ce vor putea primi cereri de quest-uri din partea jucătorilor, doritorii putându-le consulta și încerca (de exemplu, imaginați-vă un fierar ce nu poate pleca pe coclauri pentru a găsi un minereu special necesar făuririi unui obiect deosebit; tot ce are de făcut este să se ducă la acest quest-master și să-și înscrie cererea, limita de timp și recompensa oferită pentru primul jucător ce-i va aduce cantitatea de minereu cerută). Vor exista însă și quest-uri generate de NPC-uri și, în special, quest-uri legate de firul epic al poveștii jocului.

M: Cât de mare va fi lumea din RoT?

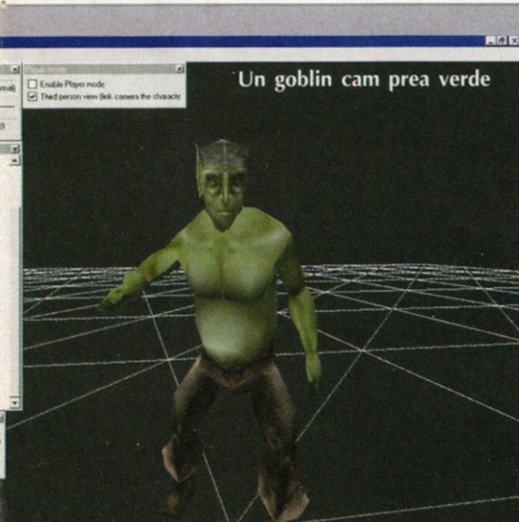
Dan: Aproximativ 40x40 km2 (adica 100x100 patch-uri, fiecare de 400x400 m2), necesitând aproximativ 2h de alergat în linie dreaptă pe marginea hărții pentru a o parcurge.

M: Cât de departe sunteți de lansarea jocului? Cât la sută din joc e gata? Ce s-a implemantat deja și ce nu?

Andrei: Jocul, în momentul de față, este programat să apară în Q1 2003 sau Q2 2003. În momentul de față suntem destul de avansați cu dezvoltarea, sperând să intrăm în closed beta cândva în Q4 2002. Am întârziat un pic lansarea jocului din cauză că am dorit să creăm o hartă foarte mare (cam 100 km pătrați), iar acest lucru necesită mult timp.






Un goblin cam prea verde

Mai sunt multe de spus despre „Realms of Torment", iar conceptele din spatele acestui joc sunt uimitoare prin originalitatea lor... dacă vreți să aflați și mai multe despre RoT, atunci chiar vă rog să accesați cu încredere site-ul oficial al jocului și mai ales forumul lor (în special post-urile thread-urilor de Gameplay Concepts, unde puteți să aflați despre ultimele idei ce vor fi implementate în joc).

„Realms of Torment" nu a avut parte deocamdată de prea multă publicitate (puteți găsi doar o mână de preview-uri și interviuri pe Internet), echipa din spatele jocului preferând să se concentreze deocamdată asupra dezvoltării jocului în sine, dar din câte am văzut și am discutat cu membrii echipei, „Realms of Torment" va face cu siguranță vâlvă în momentul în care din ce în ce mai multă lume va afla de el... și spun asta în calitate de gamer, nu de român.

■ **Mitza**

Titlu	Realms of Torment
Gen	MMORPG
Producător	Newrosoft Dezvoltare și Cercetare/Quad Software
Distribuitor	Maxim Software
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da!
Data apariției	Q2 2003
ON-LINE	realmsoftorment.com

IronStorm

IMAGINI PE CD LEVEL AUGUST 2002

Primul Război Mondial în varianta prelungită



V-ați întrebat vreodată ce s-ar fi întâmplat cu omenirea dacă anumite evenimente nu ar fi avut loc? Sau dacă o anumită persoană nu s-ar fi născut în aceea perioadă, ci cu câtiva ani mai târziu? V-ați întrebat vreodată ce ar fi însemnat ca America să intre în război de cealaltă parte? Sau ce s-ar fi întâmplat dacă puterile aliate nu ar fi avut capacitatea de a termina Primul Război Mondial? La această ultimă întrebare încearcă să răspundă Wanadoo și 4X Studio prin jocul pe care îl au acum în producție: IronStorm. Jocul va fi un shooter ce ne va permite să ne plimbăm printr-o lume din categoria ...

„S-ar fi putut să fie"

Ne aflăm în anul 1964 și Marele Război durează de aproximativ 50 de ani (este vorba despre Primul Război Mondial care, din câte îmi amintesc eu din acele vremuri, a început pe la 1914). Omenirea se pare că s-a condamnat singură la un război etern. Al Doilea Război Mondial nu a mai avut loc, deoarece omenirea s-a mulțumit să-l continue pe primul. Vă gândiți acum că un cap luminat, un fel de profet a decis să nu mai fie atâtea pauze. Adică, decât să ia oamenii o scurtă pauză de câtiva ani, mai bine nu se mai opresc deloc și continuă ceea ce au început. Nu de alta, dar părea a fi singurul lucru pe care știau să-l facă bine. Ei bine, prin anul 1964 se descoperă că lucrurile nu stau chiar așa. Omenirea este de fapt iubitoare de pace, dar un afurisit de Consorțiu industrial militar este cel care profită de pe urma acestui război și cel care a uneltit pentru continuarea lui. Motivul: BANII. Cu cât dura războiul mai mult, cu atât câștigau mai mulți bani.

În acest moment intră în poveste un grup de cetățeni indignați de soarta crudă a vremurilor lor. Revolta lor avea un singur scop: ruperea jugului impus de Consorțiu și restabilirea păcii pe întreg Pământul. Pentru a realiza acest lucru, va trebui ca ei să găsească mai întâi Consorțiul și apoi să-l distrugă (nu știu cum, dar în jocuri, problemele capitale au întotdeauna soluții banale).

Un personaj principal al jocului va fi și conducătorul imensului imperiu ruso-mongol, baronul Roman Ungern Sternberg (acționar principal la Roman S.A.), cunoscut de tot poporul ca


Eu zic că mai merge o armă


Unde sunteți, mă!?

Mad Baron. Ambițiile acestuia erau de a realiza un imperiu independent în Asia Centrală care să rivalizeze cu cel al lui Genghis Khan și care să fie primul pas spre un imperiu mondial. După cum realizați, Baronul Nebun nu este decât un megaloman cum am mai văzut și pe la noi, dar totuși cu pretenții mondiale. El dorea să pună capăt războiului și să instaureze pacea. Singura soluție pe care o acceptă însă este câștigarea lui și stăpânirea, după aceea, a întregii omeniri. Pentru aceasta începe să dezvolte arme foarte puternice. Oamenii lui de știință experimentează în acest moment fisiunea atomică.

Iată că a venit și timpul lui Wizel. El este un ofițer al forțelor de vest care, din câte scrie în dosarul său, s-a născut în tranșee. Wizel primește misiunea de a pătrunde în spatele liniilor inamice și de a se infiltra în laboratoarele secrete ale Baronului. Aici va trebui să distrugă rezervele de apă grea, fără care nu se mai fabrică nici o bombă. Bineînțeles că jucătorul va intra în rolul lui Wizel (oare nu se va face niciodată un shooter în care scopul tău să fie distrugerea lumii?) și va găsi o groază de surprize în laboratoarele Nebunului (să fie ceva legat de Consorțiu?!).

S-ar putea să fie...

... un shooter ca atâtea altele. În primul rând, vor exista misiuni de infiltrare ce ne vor cere atât calități de luptător, cât și de camuflaj, bungee-jumping, smoking și atâtea altele. În funcție de situațiile pe care le vom înfrunta vom putea alege între first-person și third-person. Misiunile se vor desfășura în șase locații diferite din Germania, cea care este sfârtecată de război: linia Friedrich (frontul de vest), linia Anton Denikin (frontul ruso-mongol), trenul blindat „Tzar Ivan", Wolfenburg (un oraș ocupat de inamici), fabrica de apă grea a Baronului și Reichstag din Berlin.





Tranșee suspendate

Inamicii pe care îi vom întâlni sunt diferiți, în funcție de trupele și unitățile din care fac parte. Ei vor avea și un AI diferențiat după pregătirea fiecăruia. Printre aceștia se vor număra trupele cazace, Sturmpioneers (soldați din „Deutsche Reichskorps", aliații ruso-mongolilor), siberieni, cadeți dintre bodyguards ai Baronului și, în mod special, agenți ai Consorțiului. Aceștia vor avea la dispoziție tot felul de arme cu care să ne împiedice în realizarea misiunilor: buncăre cu mitraliere, sniper-i, mine cu laser, tancuri, bombardamente aeriene, atacuri cu gaze, câini îmbrăcați în bombe și dresați să atace tot ce nu cunosc etc. Pe lângă ei, Wizel va deține un arsenal cam „ușor": o mică sabie rusească, un pistol de asalt Heckler & Koch MP-6 „Wotan" cu amortizor, un shotgun Remington M910 „Bull's Eye", un lansator M203 40mm „Clovis" pentru grenade, grenade de toate tipurile, mine magnetice și antipersonal și, poate cea mai importantă, Simonov K-s 12 „Snayperskaya", o pușcă rusească echipată cu un telescop care îi dublează distanța de tragere în modul sniper. Nu vă întrebați acum unde poate să le țină pe toate, pentru că acesta este poate primul joc în care voi vedea un jucător echipat cu toate armele pe care le poate folosi (vedeți imaginile). Eroul va mai putea folosi și mitraliere grele sau mortiere din locurile în care le va găsi. În concluzie, vom avea la dispoziție un arsenal destul de bogat pentru a satisface gusturile și celui mai pretențios dintre noi. Armele arată, din punct de vedere grafic, chiar foarte bine, fiind în general copii ale celor din Primul Război Mondial.

Și totuși

Jocul ar putea să iasă destul de bine în cele din urmă. Engine-ul folosit va fi unul nou, Phoenix 3D, care arată destul de bine în ceea ce privește animația. Grafica și sunetul se pare că se vor ridica la nivelul unui shooter de calitate. Din imaginile de până acum, nu se văd însă prea multe exterioare, ceea ce mă face să mă gândesc că jocul se va axa pe lupte în tot felul de spații înguste, ceva de care parcă ne-am săturat până acum. Va exista, fără îndoială, și multiplayer-ul, care nu știu dacă se va ridica la nivelul lui MOHAA. Vom trăi însă și vom vedea.

■ **Sebah**

Titlu	IronStorm
Gen	Shooter
Producător	4X Studio
Distribuitor	Wanadoo
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	toamna 2002
ON-LINE	4xtechnologies.com/ironstorm.html

Etherlords II



Lumea Eterului se extinde



Parteneriatul dintre două companii importante din industria jocurilor, Strategy First și Nival Interactive, a adus cu sine un anunț pentru gamerii din toată lumea: Ehterlords continuă! Cum continuă? Evident, prin Etherlords II.

Poate vă amintiți (și am așa, o presimțire că vă amintiți) de un articol de-al lui Claude care descria Etherlords-ul fără doi (II) în coadă. Totuși, pentru prevenirea oricărei ambiguități, o să rezum puțin review-ul lui Claude.

Așadar, dumnealui ne povestea că jocul este o combinație între Heroes of Might and Magic și Magic: The Gathering, care vă pune la dispoziție patru civilizații mari și late, două bune și două rele. Ca în orice TBS, acțiunea se defășura pe o hartă din păcate 2D, care conținea toată rețeta arhicunoscută: monstruleți gata de bataie, tot felul de „bunătăți" împrăștiate pe drum (resurse, artefacte) și o serie de construcții utile dezvoltării orașului jucătorului (mine, ruine). Mai special în joc era faptul că fiecare jucător nu avea posibilitatea să dețină pe o hartă decât un singur castel, a cărui pierdere coincidea cu pierderea jocului. Ca orice castel, acesta era locul în care „se nasc" eroi, se activează vrăji globale, se construiesc diverse clădiri și așa mai departe. Totuși, nu cred că mai este nevoie să menționez că cea mai mare parte a jocului se desfășura „pe drum", cu eroul/eroii la „cules" resurse, la bătut monști pentru experiență, la „vânatul" părții adverse, ba chiar la admirat peisajul creat de cei de la Nival, pentru că merită. Deosebite și de-a dreptul artistice erau luptele, unde se trecea de la perspectiva 2D la 3D pentru o mai bună „privire la față" a adversarului. Mai ales aici interveneau vrăjile, care în acest joc erau ceva mai speciale. Mai exact, fiecare erou dispunea de un set de 15 cărți magice care conțineau, evident, vrăjile de luptă. Magiile erau diferite de la rasă la rasă, dar cu același domeniu de acțiune (magii bune, rele, de summon, de atac, de blocare, etc.); acestea se împărțeau în cele obișnuite, rare și foarte rare, ultimele două categorii necesitând rune.

Claude remarca pe bună dreptate grafica și sunetul de care dispunea jocul. În cazul în care nu ați avut ocazia să puneți mâna pe el ca să vă convingeți, eu v-aș sfătui să vizitați site-ul jocului (www.etherlords.com), o adevărată capodoperă, în opinia mea, a web design-ului. Revenind la Etherlords, cu ocazia


Cu noii monștri la atac!


Plimbare pe mare. Artă post-etherlord(I)-iană



„plimbărilor" eroului, jucătorul putea admira o hartă bogată în detalii, artistică, fantastică, pe un fond sonor mai mult decât potrivit. Totuși, exaltarea audio/vizuală intervenea mai ales în timpul luptelor când, ca și o furtună, Etherlords își strângea toate forțele ca să afișeze dueluri fantastice între adversari, în care summon-urile aduceau în mod spectaculos la viață creaturi gata de luptă, în care aproape că se putea observa concentrarea eroului pentru a activa o vrajă, în care parcă întreg decorul participa și el la demonstrațiile de forță fizică și mai ales magică a celor doi eroi.

Ether...

Așa cum pe noi ne domină Timpul, Lumea Eterului este dominată de... Eter. Această substanță stă la baza Universului, ea aflându-se în înaltul cerului, în străfundul apelor, în mijlocul pădurilor și, mai ales, în sufletele tuturor locuitorilor Lumii Eterului.

Universul Eterului se învârte în jurul Eterului Alb, substanța primordială, substanța care domină totul, substanța ce nu poate fi atinsă... decât foarte greu. Eterul Alb își face simțită prezența în lume sub patru forme, sub patru râuri nevăzute, sub patru curenți ce circulă prin tot și toate, însuflețind Universul. Eterul Haosului este roșu precum sângele și își face simțită prezența pe trupurile celor pe care îi domină printr-o expresie de duritate și prin condiția de luptători puri, de neînvins. Eterul Sintezei, negru precum cărbunele, sălășluiește mai mult în moarte decât în viață; cei dominați de el sunt mașini în care există totuși ceva omenesc, ceva viu, mașini inteligente care primesc ajutorul a tot ceea ce este mort, al naturii moarte. Eterul Vitalității, verde ca iarba abia răsărită, este liantul rasei născute din flori, din Viață; rasa Vitalilor poate simți Viața în orice formă a sa și poate interacționa cu tot ce este viu, de la care poate cere oricând ajutorul. Eterul Mișcării, albastru ca cerul, dă naștere unor personaje aproape nemuritoare, Kinets-ii; ei au o expresie ca de piatră, iar ideea ce îi ghidează este „Știința înseamnă putere".

Nu este o competiție între rase.... este doar arta de a supraviețui în Universul Eterului. Și este bine de știut un mic amănunt, acela că cel care găsește Eterul Alb primește puterea absolută...

Cu II-ul în scenă

Vă rog să îmi scuzați lunga povestire despre punctul de pornire, Etherlords, al jocului de față. Dar, cum această adăugire ce constă din două linii orizontale la titlul jocului nu poate însemna decât Continuare, am simțit nevoia să vă reamintesc cum stătea treaba, mai ales că Etherlords a scăzut mult în popularitate datorită cerințelor sale minime de sistem, destul de ridicate pentru mulți dintre gamerii români (P III la 500 MHz și accelerare video de minim 32 MB). Oricum, acestea fiind spuse, iată ce ne anunță tandemul Nival-Strategy First în privința lui Etherlords II.

În primul rând, se promite o grafică mai bună, o experiență de joc mai interesantă și mai multe locuri de explorat, văzute și nevăzute. Ca și „Tata lui", Etherlords II va fi tot un TBS în care va trebui să explorăm, să adunăm, să ne luptăm, să... câștigăm! ☺ Din punct de vedere... magic, vom avea la dispoziție același set de 15 cărți magice a căror utilizare va fi crucială în luptă. Etherlords II va aduce 4 noi campanii, 16 monștri „proaspeți" și peste 30 de noi vrăji, printre care se vor strecura și câteva ce vor putea fi folosite de toate cele patru clase de eroi. Toate acestea vor fi accesibile printr-o interfață simplificată, iar jucătorii începători vor beneficia de un tutorial, spun producătorii, foarte bine pus la punct. Eroii vor învăța în acest interval de timp ce desparte cele două jocuri să navigheze, să se teleporteze, etc. Jucătorii, la rândul lor, vor avea posibilitatea să creeze propriile artefacte și să își personalizeze vrăjile, prin intermediul unui editor ce le va fi pus la dispoziție. Încă un detaliu este acela că, pe măsură ce se dezvoltă, eroul își va schimba înfățișarea, contribuind astfel la aspectul RPG al jocului. Dacă tot am menționat editorul de artefacte și vrăji, voi menționa și editorul de hărți, care va permite nu numai crearea de simple hărți, ci și de întregi campanii, ceea ce nu cred că voi avea răbdarea să fac. Dar... să fie pe toate gusturile.

Pentru partea de multiplayer, s-au adăugat o serie de facilități care vor fi de folos în dueluri și turnee. Este vorba despre un sistem de auto-rating, precum și de posibilitatea de a înregistra luptele și de a le revedea. În Etherlords II se vor putea duela până la 16 jucători pe un server de joc nou-nouț.

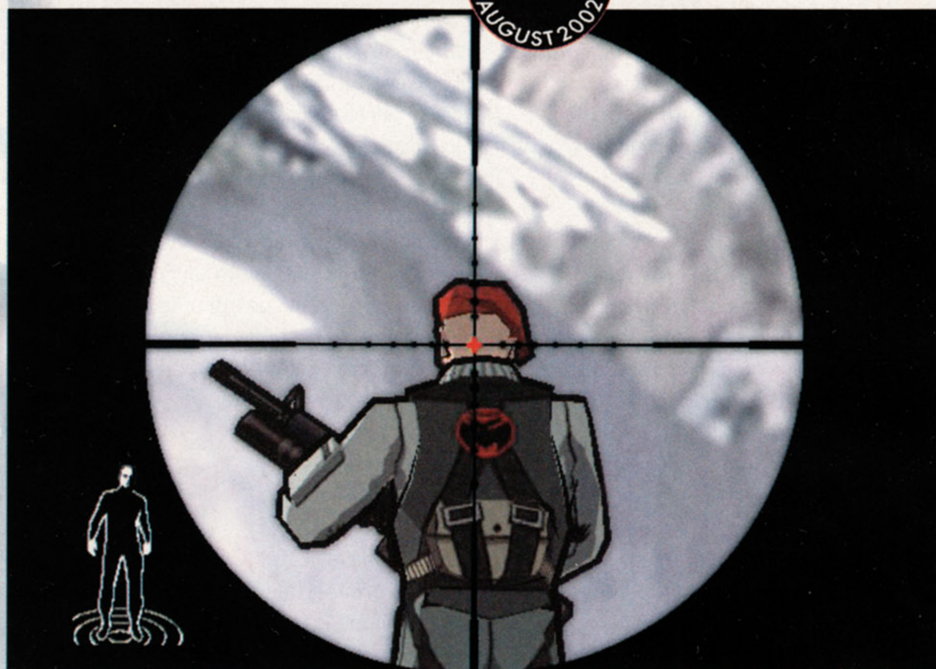
Ca încheiere, declar că mă simt cu musca pe căciulă. Motivul este simplu: deși am făcut tot posibilul să joc la acea vreme Etherlords, deoarece am fost impresionată de modul grafic în care se prezenta, nu am reușit prea bine datorită dragului meu procesor care rulează overcloak-at la o frecvență de 433 MHz. Acei 67 MHz în minus și-au spus cu vehemență cuvântul, iar eu am rămas cu un gust amar și cu o impresie bună despre joc, care mi-a fost „hrănită" și de articolul favorabil al lui Claude. La o mică introspecție, astăzi pot afirma cu mâna pe suflet că am rămas cu același procesor, dar cu un prieten care a beneficiat de un upgrade. Mai rămâne doar de pus la punct strategia prin care voi cuceri sistemul prietenului cu pricina. Dilema se împarte între utilizarea unui M4A1, între crearea unei armate „aspre", sper eu, de dark elfi (vezi Warcraft III) sau o lecție, două sau mai bine nouă de magie, dar nu din aceea cu pene negre de corb sub pernă și argint viu... nu mai știu unde, ci din aceea în stil Etherlords...

Lara


Oare la ei nu este frig iarna? Sau au pielea tratată chimic?

Titlu	Etherlords II
Gen	TBS
Producător	Nival Interactive
Distribuitor	Strategy First
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	N/A
ON-LINE	www.etherlords.com

XIII



De ce nu a scăpat J.F.K. de la moarte și de ce a devenit aeroport

Pescărușii gâlgâie gălăgioși. Un val înspumat te gâdilă în talpă. Deschizi ochii tăi îngreunați de somn, și tragi cu privirea la vecina de prosop. Omul de la toneta de înghețată îți oferă cu zâmbetul pe buze un cornet cu o ciudată scursură galbenă. Ridici indignat o mână spre el, făcându-i un semn de bine cu degetul mijlociu, dar apoi, dând din umeri, realizezi că trebuie și el să își hrănească cei 5 copii, a căror poză o vezi lipită pe partea dreaptă a chioșcului. Undeva, în depărtare, o sirenă trage clopotul. Zarea e luminată toată de la focul de artificii ce s-a pornit deodată deasupra orașului. Buzunarul îți atârnă greu. Bulversat, scoți un pistolet cu surdină. Lumea deja nu te mai privește cu aceiași ochi. Unii sunt mari și umezi, alții goi și fără expresie, câțiva cu o plăcere subită și de neînțeles se uită la partenera de viață și apoi la tine plini de speranță.

Ceva nu este în regulă. Ai o ciudată senzație de discomfort. Parcă te-ar durea capul. Sau nu. Parcă nu mai știi cum te cheamă. Sau poate că da. De ce oare când te gândești la mămica ta mult iubită, imaginea ce ți se ivește în cap este o oaie roz?! Deodată realizezi că nu știi cum ai ajuns să faci plajă. Și mai ales că porți un costum de camuflaj și în spate o pușcă de asalt. Te uiți repede pe ecusonul prins în piept ca să afli și tu cum te cheamă, dar surpriza este maximă. Nu există nici un ecuson. Păcat. Chiar ai fi preferat să scrie „Costume de carnaval de la Costică". Dar tot ce îți poate oferi o idee asupra identității tale este un tatuaj cu numărul 13 roman pe unul din umeri. Care umăr, nu prea poți să îți dai seama, deoarece încă nu îți e prea clar dacă ești neamț sau coreean.

Teoria conspirației

După ce jocul începe într-adevăr cu tine refugiat pe o plajă din America, cu o amnezie severă și cu un genunchi dislocat, o iei treptat pe urmele unei conspirații. Bineînțeles că habar n-ai despre ce fel de consipirație este vorba, dar văzând atâtea filme cu Van Dan și cu Brusc Uillice, normal că trebuie să fie o conspirație la mijloc. Altfel de ce să te trezești pe o plajă pustie, fără să știi ce-i cu tine și, mai ales, tatuat pe umăr cu numărul XIII și în buzunar o cheie de la un seif de prin New York. Normal că te pui pe cercetat, rugându-te la ăl de sus ca potențiala ta familie să fie întreagă, peluza la care presupui


Dacă nu ți-aș spune că mă droghez, ți-ai da seama?


Dacă nu sari ești fraier...


Guard, meet my knife

că ai lucrat toată vara să fie încă verde, iar ca drobul de sare să nu fi picat încă. După ce o pornești de nebun peste mări și țări, începi să ai niște vedenii. După ce ai vreo două-trei astfel de fabulații, realizezi că ele sunt de fapt fapte reale, frânturi de conversații și acțiuni în forță la care tu ai participat activ. Un lucru interesant este că acele flash-uri pe care le ai, sunt active din punct de vedere gameplay. Te poți mișca în voia ta. Ce faci va avea efect în timpul real al acțiunii. Totuși, cred că acest lucru este cam exagerat, iar flash-urile vor avea un caracter liniar până la urmă.

Când începi să pui cap la cap toate informațiile de care faci rost, un adevărat cuib de viespi se conturează. O încercare de asasinat a unui președinte – foarte asemănătoare cu cea a lui Kennedy – a fost pusă la cale de un consorțiu de oameni de afaceri nemulțumiți, o grupare mafiotă cu probleme la nivel gastro-intestinal și o facțiune a armatei americane, nemulțumită de politica externă condusă de puternicului om politic, mare la sfat, dar cam mic de stat.

Tot din informațiile culese de tine și mai ales din modul în care faci rost de ele, realizezi că ești o adevărată mașină de ucis, că antrenamentul de care se pare că ai avut parte este unul dintre cele mai prolifice și că talentul tău de a rupe gâturi, sparge fețe și a trage cu pistolul de la brâu la fel ca John Wayne, este foarte bine pus la punct. Pe nivel ce trece, te minunezi tot mai mult de imaginația ta foarte bogată. Nici măcar nu îți închipuiai că atâtea obiecte casnice cu aparențe pașnice pot avea atâtea întrebuințări în arta de-a războiul. Poți face față unui cârd de inamici doar cu gâtul spart al unei sticle întregi, sau poți pune la colț un prăpădit ce se dă la gâtul tău cu un scaun șubred, ce se mai ține doar într-o balama. Universul este total interactiv. Poți da frâu liber fanteziilor tale în materie de arme neconvenționale, căci cei de la Ubi ne-au promis că tot ce există prin cămăruțe, dulapuri, pe mese sau oriunde altundeva, poate fi folosit ca armă, sau dacă nu ca o armă, totuși îi vei găsi o întrebuințare. Să videm.

Pif și Hercule

Cea mai revoluționară idee prezentă în acest joc este cea referitoare la grafică. Folosind engine-ul de Unreal Tournament 2, engine care, din ce s-a văzut până acum, este unul din cele mai pretențioase și mai pline de farmec, XIII te va purta prin tot felul de locații, care mai de care mai pline de pixeli renderizați la maxim, cețuri ce te bagă în ceață, albinuțe ce te trag de mânecă, și cariile ce pot fi observate la o examinare mai atentă a tocului ușii. O să fie o grozăvie.



Suntem cei ce 'mpușcă-n lună...

Undeva prin Bahamas

Dar... Dar... Dar... Căci există și un „DAR". Toate personajele vor fi realizate în stil bandă desenată. Săturându-se de atâta realism, Ubi Soft a hotărât ca universul comic book să fie introdus și pe pisiuri (deși pași importanți pe linia asta au fost deja făcuți de Freedom Force). Dacă sunteți fani ai pifurilor copilăriei, dacă Rahan era un personaj care vă fascina și vă vedeați deja cu o pereche de chiloți din blană de leopard, umblând printr-un decor alb-negru, dacă universul benzilor desenate este un loc în care vă hotărâți să vă petreceți viața, atunci nu o să aveți nici o problemă cu acest joc. Este de ajuns să trageți o privire la screenshot-uri și o să vă dați seama. Procesul prin care se realizează asemenea grafică se numește cel shading. Eu unul sunt chiar curios dacă o să exercite cât de cât o atracție asupra celor ce vor juca XIII. Sper ca proiectul celor de la Ubi să nu o de-a în bară, că ar fi păcat.

X-Man se întoarce

Vei avea parte și de simțuri extraparanormale. După cum Spider Man are simțul păianjenului, care îl avertizează asupra pericolului iminent, la fel și tu vei putea să simți când ceva nu este în regulă și trebuie să o întinzi sau să îl plesnești pe interlocutor. Vorbim acum despre un al șaselea simț. Așa l-au poreclit creatorii lui XIII. Se pare că o să fie un lucru de care va trebui să ții cont, mai ales că jocul se bazează în special pe stealth mode. Dacă nu rămâi „stealth", nu vei mai face față puzderiei de enemici.

Majoritatea armelor se mențin pe tiparul muțeniei. Amortizorul este parte componentă chiar și a cuțitului. Dacă poți, înainte de a sparge o sticlă în capul unui tip ce îți stă în cale, înfige-i o șosetă în gură. Este cel mai indicat. Dacă totuși lucrurile devin prea fierbinți și calea de retragere îți este tăiată, îl prinzi pe cel mai apropiat dușman, îl iei la un tango fierbinte și îl folosești drept scut. Asta să fie o plăcere!! Ce gânduri criminale poate să nască mintea umană... Cred că cel mai mult mi-ar părea rău, dacă acest lucru va dispărea din versiunea finală. De când aștept chestia asta! De când eram mic, vroiam ca atunci când trăgeam vreo cafteală cu „pretenii" de la blocul vecin, și îmi ploua cu pietre în cap, să pot să îl prind pe vreun amărât ce se nimerea prin zonă și să îl folosesc ca scut uman. Eh, frumoase vremuri...

Se înțelege: tot ce pot să spun e că d-abia-l aștept.

■ **Koniec**

Titlu	XIII
Gen	FPS
Producător	Ubi Soft Entertainement
Distribuitor	Ubi Soft
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	N/A
Multiplayer	Da
Data apariției	primăvara 2003
ON-LINE	N/A

review



Age of Wonders 2

Sunt vrăjitorii degeaba?

Când ploaia se opri, de sub tufele dese de castani ies ca ciupercile vreo doi tipi. Erau la număr chiar doi. Doi, dar țapeni. Cam ferfenițiți, cam terminați, dar întregi. Unul dintre ei, care părea un pic mai viteaz, trage cu ochiul, ba în stânga, ba în dreapta. După ce vede că totul e în ordine, adică nu tu picior de undead sau orc, elf sau gnom, trage un răcnet plin de combatibilitate și îi face un semn ce se voia liniștitor celuilalt. Acel „celuilalt" era îmbrăcat într-o togă de tip roman cu ușoare influențe bizantine în decor art deco. „Celuilalt", pe numele lui de scenă Varzo Con Carne din clanul Muci'n Ceai, trântește un: „Băăăi, norocul lor că s-au cărat, că dacă nu, vedeau ei pe dracu'!" hotărât. După care o porni la drum. Viteazul, cunoscut și el ca aka Rabarbăr, văzându-se părăsit fără nici un fel de explicație, mormăi în sine niște urări de drum știute din moși strămoși și o apucă spre răsărit. Nu de alta, dar toate drumurile duc la Mecca, Mecca fiind barul din Vâlceaua Adormită.

Acolo, Rabarbăr povesti cui asculta cum a făcut el față unui întreg grup de wanna be fighters:

– Și eu dădeam, și ei picau, și dup'aia mai dădeam odată ca să fiu sigur, și ei „nu mai da, nenea, că nu mai facem", și eu „mama voastră de urâți" și le mai dădeam o tură, nu de alta da' mă inervasem... Buff, mai primește unul una la scufă, la care ăilalți „stai băă, că plecăm", și eu „mama voastră de urâți" și le mai dădeam o tură, nu de alta da' mă inervasem...

– Asta ai mai zis odată! se trezi unul ce sprijinea barul într-o bere.

– Te-am întrebat eu ceva?! Rabarbăr exclamă indignat. Și după ce le-am dat până m-am săturat și stăteam în sânge până la gât, am zis „dacă vă mai prind...", dar ei, nesimțiții, nu mai erau acolo de cam multișor.

– 'ai pă bune?! declamă cu o voce de fals bariton același individ ce sprijinea același bar cu o altă bere.

În momentul următor, unde-i stătea capul îi stăteau și picioarele. În momentul imediat următor, lui Rabarbăr îi trecură prin fața ochilor toate luptele la care ar fi trebuit să ia parte, toate familiile pe care ar fi fost aproximativ normal să le întemeieze, toți dușmanii pe care ar fi trebuit să îi aibă și muri. Rușinos, dar muri.



Dacă nu, da, dacă da, nu



Un pic de spray cosmic dezonorant

Poveşti nemuritoare

După ce un film foarte frumos de intro îţi arată cam de ce nu e bine să superi un cuib de dragoni feroce şi cum din întreaga rasă umană a mai rămas doar o corabie zburătoare, afli şi tu cam ce trebuie să faci şi de ce. După ce întreaga civilizaţie umană a fost eradicată de pe faţa pământului, mai rămâi tu, Merlin, şi o gaşcă de indivizi ce trebuie să restaureze ordinea. Singurul vrăjitor ce mai are un pic de respect faţă de populaţia băştinoasă şi care vrea să mai dea o şansă lumii să trăiască în pace este Gabriel.

Gabriel este unul dintre cei mai puternici vrăjitori din Circle of Power. Circle of Power este o asociaţie non profit formată din mai mulţi vrăjitori. Fiecare dintre aceştia are sub control una din cele şapte sfere magice, sfere ce controlează câte un element de bază al lumii înconjurătoare. Se pare că pe cei slabi i-au subjugat într-un asemenea hal, încât le-au luat minţile şi i-au făcut să se creadă zei. Asta crezi tu doar l-a început. Ei, de fapt, s-au aliat pentru a cuceri lumea şi a o ţine sub ocrotirea lor. „Ocrotire" este cam mult spus. Mai bine pentru a o suge de vlagă, de esenţa vieţii şi pentru a o modela după bunul lor plac. Aşa încât posesorii sferelor aerului, pământului, apei, focului şi morţii au pus la cale o mârşavă tentativă de lovitură de stat împotriva lui Gabriel, care este âl mai âl şi cel mai cel.

În acest conflict sunt prinşi la mijloc şi magii mai mici de pe pământ care îşi vedeau de treaba lor, cultivau grânele şi însămânţau ogoarele. Mai mult sau mai puţin. Toate rasele erau în pericol de extincţie. Gnomii şi goblinii îşi vedeau fetele răpite şi oferite cadou balaurilor, dwarfii erau cât pe ce să fie daţi afară de prin cavernele lor subterane, oamenii


Un cărucior de piaţă zburător

nu mai aveau loc la suprafaţă din cauza elfilor, iar elfii... ei bine, elfilor le era bine. Nu de alta, dar una dintre vrăjitoarele prinse în conspiraţie era printre capii răutăţilor şi avea grijă de ei.

Tu, după ce ai fost salvat de la moarte de către Gabriel, trebuie să iei problema în mână, să o scuturi bine şi să nu îi dai drumul sub nici o formă. Aşa încât o iei cu începutul şi te apuci să înveţi puterile fiecărei sfere magice şi să te baţi cu ăia răii cu propriile lor arme. Pentru început îi ai ca aliaţi pe elfi, cărora trebuie să le câştigi încrederea. Nu de alta, dar oamenii au fost cei răspunzători cu aproape totala lor dispariţie de pe suprafaţa spaţiului inhabitant comun. Normal că acest lucru nu este prea uşor de făcut, aşa încât o iei încetul cu încetul, cu încetul, cu încetul...

Trădări peste trădări, ajutoare neaşteptate, alianţe cu vrăjitori disperaţi şi cu rase la care până acum nu te uitai nici cu vârful ciomagului; toate acestea fac parte dintr-o poveste bine pusă la punct care m-a ţinut o grămadă în faţa calculatorului, numai să văd care dintre ei sunt „ei" şi care „ceilalţi". O idee frumoasă este şi introducerea elfilor decăzuţi. Elfii, de fel, sunt în acest joc creaturi nemuritoare, dar în urma războiului cu oamenii, foarte mulţi dintre aceştia au cam dat ortul popii. Însă spiritele lor s-au întors sub formă de Dark Elfs. Aceştia arată foarte asemănător cu fraţii lor mai curaţi, numai că sunt mai murdari şi mai au ceva unităţi în plus. Sunt printre cei mai tari din joc. Păcat că nu ai posibilitatea să joci cu ei mai mult de două misiuni.

Şefă peste aceşti Dark Elfs este o vrăjitoare ce nu este prinsă în conflict şi încearcă să se fofileze printre combatanţi în aşa fel, încât să nu aibă de-a face cu nimeni. Bineînţeles că degeaba. Ce este interesant la această vrăjitoare este faptul că este o regină-păianjen. Pentru cei familiarizaţi cu cărţile lui R. A. Salvatore acest lucru poate să atingă un nerv şi să îşi aducă aminte că, într-adevăr, zeitatea acestor elfi decăzuţi, dark elfi în unele cărţi, moredhel sau chiar drow în


După ce au luat spray-ul în freză


Cometuţe...


Una, două, trei libelule

altele, este o regină-păianjen foarte puternică pe nume Lloth. O apariție foarte, foarte interesantă.

Aceste informații referitoare la dark elfs au fost doar o paranteză asupra jocului, nu de alta dar mi s-a părut interesant faptul că, deși indirect, cei de la Trimph Studios au adus și ei un mic tribut excelentelor cărți fantasy ale lui R. A. Salvatore.

Revenind la povestea jocului, trebuie să vă spun că este foarte captivantă, nu decurge în felul în care te aștepți și, mai mult de atât, nu vă mai spun, căci o să stric tot farmecul.

Graficisme

Nu îți opresc respirația, dar nici nu te revoltă. Eu unul am fost foarte mulțumit de felul în care arată, modul în care sunt cast-ate vrăjile și locațiile prin care te perindă jocul. Spectaculozitate la tot pasul. Stele căzătoare ce le poți trânti în capul unităților inamice, șuvoaie de lavă în care le scufunzi, gheizere ce izbucnesc sub picioarele lor, îi ridică la înălțimi amețitoare și apoi cad și își rup gâtul. Și alte câte și mai câte. La capitolul grafic, campioane sunt spell-urile, care fac tot farmecul jocului. Acestea sunt într-un număr impresionant și fiecare dintre ele are un mod diferit în care acționează asupra mediului și a adversarilor.

Există vrăji ce acționează în timpul luptei și vrăji pe care le poți casta când vrea mușchiul tău asupra orașelor și asupra terenului de prin comitat. Acestea din urmă sunt unele dintre cele mai importante. Ele îți pot regenera unitățile, îți pot crește productivitatea din orașe, te pot proteja împotriva atacurilor și îți pot mări numărul de mișcări posibile pe parcursul unei ture. Aceste lucruri sunt esențiale, ele pot face diferența între victorie și înfrângere. Ca exemplu vă pot da o vrajă ce îți permite summon-area unei păduri vii ce atacă tot ce intră în raza ei de acțiune. Cum unitățile se construiesc foarte greu, pe parcursul multor ture, ești foarte vulnerabil la atacuri împotriva orașelor. Eu unul, de obicei, după cucerirea sau construirea unui oraș, plecam cu majoritatea unitaților disponibile spre cucerirea altora. Astfel orașele erau lipsite de apărare, la cheremul adversarului. O astfel de pădure, dacă nu para definitiv atacurile, cel puțin le slăbea forța și îmi dădea posibilitatea de a veni în apărare cu ceva întăriri. Altfel de vrăji protective sunt tranformarea domeniului tău în unul conform sferei tale de influență. Domeniul astfel transformat va ataca indirect unitățile inamice ce îl încalcă. Vorbim deci de „țară vie".

Pe lângă aceste vrăji de natură defensivă există și cele de natură ofensivă. În momentul în care treceam la asedierea unui oraș, până să ajung sub zidurile sale, cast-am furtuni de gheață și tornade și încercam să creez revolte în interiorul lui. Astfel, când treceam la atacul propriu-zis, dușmanul era extrem de slăbit și dădea dovadă de o rezistență cu mult sub posibilitățile sale. Aceste vrăji premergătoare nu sunt doar foarte ajutătoare, ci și foarte spectaculoase din punct de vedere grafic. Un oraș asupra căruia ai trimis o furtună de gheață arată ca și cum tocmai a trecut prin era glaciară și nu și-a revenit încă.

Locurile prin care treci sunt și ele foarte deosebite din punct de vedere grafic. Treci din păduri seculare, pline de copaci ai vieții, poiene cu vegetație abundentă și pline de fragi și zâne, din acele păduri intri în peșteri ce colcăie de păianjeni, goblini și dwarfi. Pleci din Antarctica și ajungi în ținuturi cu vegetația călcată în picioare de Dread Lords. Acești Dread Lords sunt unitățile cele mai puternice ale sferei morții, reprezentată prin undeads. În momentul în care pleci în explorare cu ei, totul în jurul lor se ofilește, amprenta morții se așează peste orice. Sunt singurele unități care, prin simpla lor prezență, pot distruge nodurile vieții.

Fiecare sferă este reprezentată pe hartă printr-un anume obiect sau construcție numite noduri. De exemplu, sfera vieții este reprezentată printr-un copac gigantic, sfera morții printr-un vulcan ce răbufnește din timp în timp, iar sfera apei are ca simbol un gheizer. Aceste noduri pot fi cucerite, iar energia lor îți va fi transferată sub formă de mana, mana de care vei duce o lipsă acută pe tot timpul jocului. După cum spuneam, simpla prezență a unui dread lord face


Jetul fetelor de la Căpâlna

ca nodul vieții, copacul, să moară, fiind iremediabil pierdut. Nici o altfel de unitate nu are această posibilitate.

Joacă

Pe parcursul jocului s-ar părea să vi se pară frustrant faptul că, din nou, oamenii au cele mai slabe unități. Cele mai puternice unități umane joacă la pitici față de cele ale celorlalte rase. Punctele lor de mișcare sun dramatic de mici, damage-ul pe care îl fac este ridicol, iar de abilități speciale nici nu se pune problema. Pe lângă acest fapt, sunt și magnific de scumpe (nu am găsit un cuvânt să denumească mai bine situația), iar numărul de ture pe care trebuie să îl aștepți până să le ai la dispoziție este minunat de mare (iar...). Cel mai fericit o să fi după ce ai cucerit un oraș de undead și ai la dispoziție baza de producție a unităților lor.

Foarte frustrant este și faptul că numărul turelor pe care trebuie să îl aștepți pentru a cerceta o vrajă sau un skill nou este și el foarte mare. Pentru a trece de la un nivel la altul al numărului de puncte necesar castării unei vrăji mai puternice este de aproximativ optzeci (80), de la nivelul 4 la nivelul 5. Până să fie acest lucru posibil, ai terminat cam de multișor misiunea. Eh... asta e. Iar această diferență nu se face simțită doar la ce ați citit mai sus, ci cam la fiecare vrajă importantă de cast-at, astfel încât probabilitatea ca ea să te ajute la momentul oportun să fie minimă.

Se pot summon-a o mulțime de unități speciale, unități ce nu sunt prezente în baza de date a fabricii de carne de tun a orașului. Astfel îți poți aduce aproape de inima ta un dragod de gheață, sau poate unul de oase, sau o creatură din foc, sau poate una din apă, sau poate pur și simplu o creatură formată din energie pură, o creatură de mai mare dragul care arată ca o bilă. Da, ați citit bine. O bilă. Dar nu o bilă oarecare, ci una care curentează.

Luptele sunt destul de bine puse la punct. AI-ul este satisfăcător. Dai tu, dau și ei, nu dai tu, ei tot dau. Nu te menajează de nici o culoare. O chestie totuși nu am înțeles: de ce oare o unitate terestră nu atacă una aeriană la comandă, dar atunci când ea este atacată din aer dă fără nici o problemă? Ciudat. În timpul luptei contează foarte mult poziția în care te afli. Ești pe deal, dai mai departe și mai bine, ai în față un copac și tragi cu arcul, ai o posibilitate de 99% să tragi în copac și tot așa.

Foarte interesante sunt aparițiile zeităților. În momentul în care ai putea să faci față și unui quest adițional, zeul morții sau zâna apei – a nu se confunda cu vrăjitorii ce controlează respectivele sfere ale puterii – îți vor cere să vânezi niște renegați, să reconstruiești un oraș sau să distrugi un nod ce deregleză balanța puterii dintr-un anumit loc. Este încă un element ce mai dă un pic de farmec jocului. Odată rezolvate aceste questuri, zeitățile mulțumite de evoluția ta îți vor face cadou diferite artefacte ce te vor ajuta enorm, bani sau mana.

Atât eroii, cât și Merlin, au posibilitatea de a stăpâni aceste artefacte, fiecare dintre ele putând fi folosite ca arme, protecții magice sau chiar ca vrăji ce nu pot fi obținute pe căi normale. Fereastra în care este prezentat eroul sau magul este foarte asemănătoare cu cea din Heroes, cu toate că itemurile vor fi mult mai numeroase și mult diferite unele de altele.

Sunetiștii

... și-au dat toată silința pentru a crea o atmosferă propice unor timpuri demult apuse. Muzică înălțătoare, coruri, sunete de arme care mai de care mai impresionante. Ce mai... O adevărată capodoperă. Muzică diferită de peste 50 de minute pe tot parcursul jocului. Melodii pentru luptă, melodii pentru pace, melodii pentru construcții, melodii pentru distrucții. Tot soundtrack-ul este așa de bine pus la punct, încât am fost în stare să îl ascult și în timp ce mâncam , beam, scriam scrisori sau jucam țintar.

Fiecare unitate are propriul strigăt de luptă, propriul comentariu la o anumită acțiune a ta și propriul sunet de armă. Și credeți-mă, este mare lucru având în vedere că sunt peste o sută de unități de toate.

Nu știu moșule, nu's de prin zonă

Ce subtitlu de degeaba. Dar de mult vroiam să zic chestia asta. Pe final, sau drept final, pot spune că jocul merită jucat la modul cel mai serios. Merită toată atenția voastră. Apucați-vă de el cu răbdare, că vă trebuie, cu nervi de oțel, că vă trebuie, cu cel mai mare spirit combativ, ăla chiar că vă trebuie. Fie ca puterea sferelor să fie cu voi! (Caniet, ce neoriginal! – ed.)

■ **Koniec**



Obosit, obosit...

Titlu	Age of Wonders 2
Gen	TBS
Producător	Triumph Studios
Distribuitor	Gathering of Developers
Procesor	PII 300 Mhz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 4 MB
ON-LINE	aow2.godgames.com
Grafica	**18/20**
Sunet	**14/15**
Gameplay	**26/30**
Feeling	**04/05**
Multiplayer	**07/10**
Storyline	**08/10**
Impresie	**08/10**

Nota: 85

Duke Nukem: Manhattan Project

Femei, arme, monştri...

Duke s-a întors... chiar ieri l-am văzut ieşind din canale, plin de sânge si cu ochelarii un pic şifonaţi. M-a întrebat: „Ce te uiţi, bă urâtule?!"... Speriat, i-am zis că „săru'mâna, şefule" şi i-am cerut un interviu. A spus că în halul în care era, nu poate, plus că are nevoie de ceva special de la mine. Aşa că, după două ore şi 200$ cheltuiţi pe cumpărarea serviciilor unor foarte talentate domnişoare, ne-am prezentat toţi trei la reşedinţa marelui blond. Dar asta este o cu totul altă poveste... în ediţia specială de astăzi vă vom prezenta opiniile oamenilor simpli despre Duke. Oameni obişnuiţi, de pe stradă, de la oraşe şi de la sate, tineri şi bătrâni şi chiar foarte tinere...

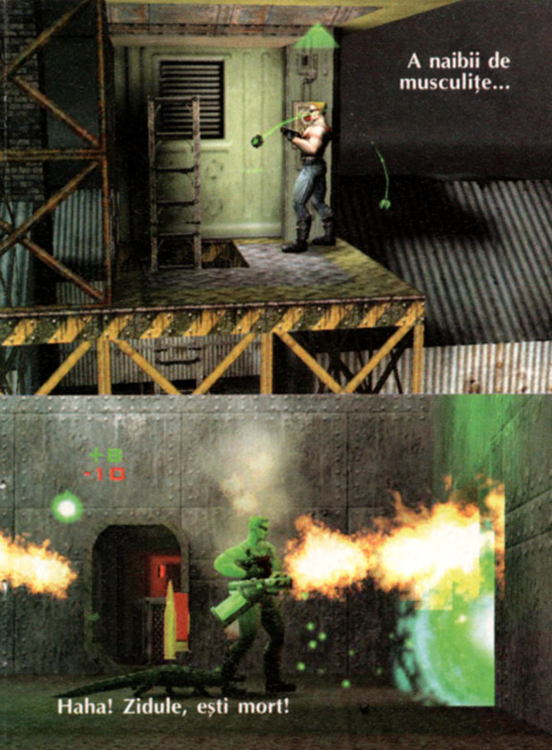

Hai Duke, dansează!

Anton, 26 de ani, şomer (Anton tundea iarba din faţa blocului când l-am abordat. A lăsat jos coasa, şi-a blestemat gastrita, ghinionul de a se fi născut sub un tată tiranic şi pe vecina care nu îl plăcea): „Am auzit de Duke ăsta... eram tânăr cand l-am văzut pentru prima oară. Tatăl meu obişnuia să mă lege de calorifer şi să mă traumatizeze cu poveşti despre orgii gastrice. Uitaţi-vă la mine cum am ajuns din cauza asta! Cum spuneam... l-am văzut la televizor. Tocmai salvase echipa de volei feminin a oraşului (mândria noastră!). Ce om dom'le! Ce om! Aş fi făcut orice ca să fiu un dur ca el... din păcate însă, nu am reuşit să târâi caloriferul după mine decât după ce am împlinit 16 ani..."

Ioana, 19 ani, studentă la Facultatea de Manichiură-Pedichiură (rujată strident şi mestecând o gumă): „Mhm, Duke e atât de cool! Am auzit că s-a rănit ultima oară când încerca să salveze o fă... Auzi mă, gagica aia era colegă cu mine. Câte mi-a mai povestit! Cică are o pasiune pentru tipele lipite de un detonator lipite de o... uh... chestie din aia... aia care explodează... dinamită! Da... cool! Acuma am vorbit cu văru' din Italia să-mi trimită şi mie două plase de TNT că poate mă salvează şi pe mine Duke... şi dacă îi place de mine, te chem la nuntă, frumuşelule!"

Gigi „Păduche", 21 ani, baştan (ras în cap, maieu alb cu muşchi şi ochelari de soare): „Ce zici, moşu'? Duke... da, îl ştiu. E băiat de la mine de pe zonă. Am copilărit împreună... acuma e mare super-star, dar nu mă deranjează, şi mie îmi merg bine afacerile. Auzi, nu vrei un mobil nou-nouţ... cum să fie furat, bă, eşti nebun?! Nu... ? Bine.

Auzi bă, schemele alea de ninja pe care le face Duke, de la mine le-a învăţat. Pe vremea aia îi ziceam Dukey şi încerca şi el să intre în gaşcă. Zici că l-am antrenat bine? Desigur... Zi mă, de lanţul ăsta de aur ce zici... 5000, ieftin. Ce? Bă Câine, Topor, Şopârlă auziţi bă ce zice şmecherul ăsta... ce mă, e al tău? Hai nu zău! Şi ceasul? Bă, da ce tupeu ai... maaamă! 'rai tu să fii, cică n-ai





bani... da' cu suta asta de parai ce e, moșule? Se confiscă!"

Vasilică, 35 ani, agent de circulație (îmbrăcat fosforescent, cu basca dată științific peste cap și fluierul în gură): „Hai, mișcare, mișcare... Nu vezi mă că e roșu? Te crezi tare, huh? Hai încoace... amendă! Ce vrei, domnule?! Nu vezi că am treabă? Care Duke? A, ăla de salvează non-stop orașul. Da' să se mai și ducă... Adică, ascultă aici: individul ăsta intră în metrou și distruge toată rețeaua, nu mai merge nici un sistem de transport alternativ în oraș. Și știți ce se întâmplă după aia? Eh? Păi iese toată lumea cu mașinile în oraș... și știți cine suferă după aia? Eu, domnule! EU! Hai... mișcare!"

Necunoscut, 40 de ani, sinucigaș profesionist (stă în picioare pe marginea acoperișului casei sale): „Duke este un băiat foarte fain, îl iubesc, vă iubesc pe toți dar urăsc lumea asta infectă... E un erou, așa că dacă vrea o sa mă salveze... iarăși. Hai saaaaaaaaaaaluuuuuuT!"

Mihai, 12 ani, gamer (tricou cu Animal-X, șapcă cu Linkin Park): „Mă, la mine la sală numai despre ăsta se vorbește. Dar nu îmi place de el, mă... Într-o zi de Counter-Strike fac mai multe kill-uri decât face el într-o oră, mă, și felul în care se mișcă... mă, și armele pe care le are sunt atât de fumate! Îl fac oricând mă, să vină el la sală și să dea un Counter cu mine, mă... îl bat și la Starcraft!"

Irina, 65 ani, avocată (crispată, cu un copil lângă ea): „Individul acesta este o amenințare pentru societatea noastă. Conform ultimelor norme adoptate de Consiliul Național Pentru Supravegherea Criminalității, acest Duke Nukem ar fi trebuit de mult să fie după gratii. Din păcate, autoritățile se pare că au o slăbiciune pentru el și îl iartă de fiecare dată. Dar nu se mai poate! Chiar ieri mi-a incendiat mașina în timp ce se lupta cu un crocodil ninja... vă dați seama! De abia îmi spălasem mașina! Asta ca să nu mai vorbesc de influența negativă pe care o are asupra copiilor noștri. Practic, edilii acestui oraș sunt de acord cu promovarea imaginii unui individ retardat, dar solid și dur ce se învârte într-o lume plină de sânge, violență, cranii, mațe și ...Doamne ferește!, sex. Asta este lumea în care să ne creștem copii?! Mamelor din lumea întreagă, treziți-vă! Acest virus uman trebuie stârpit! Hai, puiule acasă că pierdem „Știrile despre viață și mai ales moarte" de la ora 5."

După cum vedeți, părerile despre omul care va fi în curând numit Omul Anului în orașul nostru sunt împărțite. Cu atâta popularitate, Duke s-ar putea să fie nevoit să candideze la Primărie... Orice ați crede despre el, oricât de mult l-ați iubi sau oricât de mult ați vrea să îl vedeți lovit de un camion, nu puteți să negați faptul că Duke a rămas același individ plin de sine, umor, bani, arme, probleme și femei, ca întotdeauna.

■ **Mitza**

Titlu	Duke Nukem: Manhattan Project
Gen	Arcade
Producător	Arush Entertainment
Distribuitor	3D Realms
Procesor	PII 450 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	dukenukemmp.com

Grafica	15/20
Sunet	13/15
Gameplay	27/30
Feeling	04/05
Multiplayer	N/A
Storyline	05/20
Impresie	08/10

Nota: 72







Kramer contra Kramer, Punct contrapunct etc

Ca să nu o mai lungim, să știți că nu este foarte ușor să pui două jocuri de același gen față în față și să hotărăști care e mai bun, în condițiile în care tinzi să preferi unul dintre ele. Eu, fiind un copil al GP2 și apoi al GP3, mă văd pus în situația de a hotărî câștigătorul de anul acesta al competiției celui mai bun simulator de Formula 1, având ca pretendent la podium produsul finit al EA Sports, F1 2002. Sper că sunteți de acord că în anii trecuți regele necontestat al tuturor simulatoarelor de acest gen a fost Grand Prix-ul. Însă, iată că anul acesta lucrurile încep să capete o întorsătură oarecum diferită, nu prea mult (dacă stăm de vorbă la o bere), dar reală.

Puțină istorie

Nu vă speriați, nu o să mă apuc acum să vorbesc despre istoria Formulei 1, cu toate că ar merita... O să vorbesc în primul rând despre Grand Prix. Desigur, a existat și un Grand Prix 1, dar a fost trecut cu vederea de majoritatea game-rilor dintr-un motiv sau altul. La mine, motivul principal a fost că nu dispuneam de un PC, ci de un Spectrum pe care jucam în disperare Nigel Mansel's F1 (dacă vă mai aduceți aminte). Însă, o dată cu creșterea accesibilității și performanței PC-urilor, băieții de la Microprose au decis că e momentul unei schimbări. Așa că, în urmă cu șase ani, a ieșit pe piață cel mai bun simulator de Formula 1 pentru timpul respectiv: Grand Prix 2. Acesta și-a menținut supremația timp de 4 ani, până în 2000, când cel de al treilea joc al seriei a pătruns în mintea, sufletul și calculatoarele noastre: Grand Prix 3. Ca un joc al sorții, nici acesta nu a putut fi atins în performanțe. Dar... Pe de altă parte, istoria simulatorului de la Electronic Arts se întinde doar pe doi ani. Astfel, simultan cu lansarea lui Grand Prix 3, EA Sports s-a aruncat pe piață cu F1 2000. Chiar dacă umbra gigantului GP3 întuneca privirile fanilor, s-a găsit totuși câte un loc pe ici, pe colo și pentru el. Oricum, diferențele calitative erau foarte mari. De fapt, F12000 făcea



GP4 la start



Un pic de setup în GP4



parte dintr-un alt gen: Arcade. Realismul lipsea aproape cu desăvârșire, însă nu toată lumea are fixație pentru completa simulare. Dorind probabil să-și facă un obicei, EA Sports a lansat un al doilea pretendent în 2001, ale cărui neascunse căi tot eu le-am scos la lumină, simultan cu add-on-ul GP3, GP3 Season 2001 (nu suficient de important, încât să fie luat în calcul). Din păcate, majoriatea a preferat tot GP3. Cei mai tineri, însă, au fost atrași de senzațiile tari pe care ți le dădea F12001 și numărul fanilor lui a crescut simțitor. Acest lucru a dat aripi celor de la EA Sports, care s-au hotărât să dărâme odată pentru totdeauna dominația Microprose în materie de F1 cu F12002. Supriza sau... inevitabilul a venit cu GP4 și...

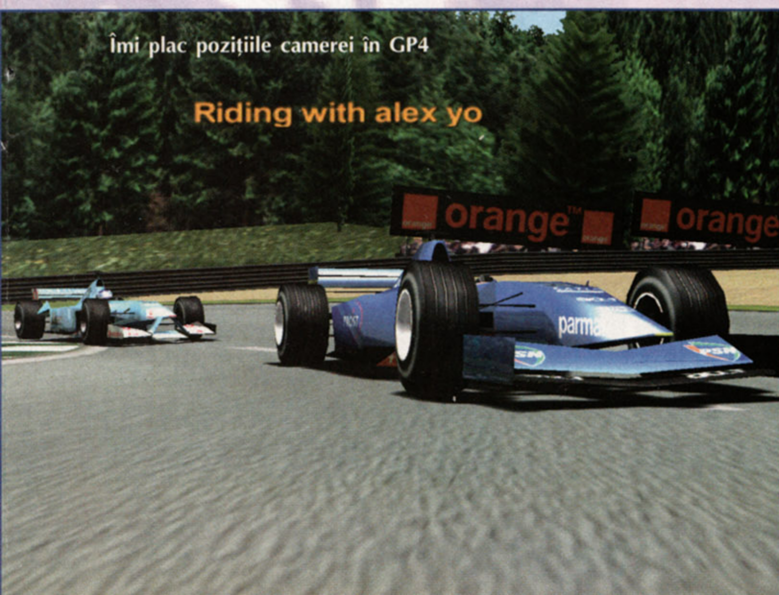
Considerente...

... de început sau de nu vă vedeți sau de dimineață sau de-lirante sau de- cum vreți să le luați. Dată fiind confuzia absolută care se situează sub calota mea craniană, am încercat, într-un efort de responsabilitate față de domniile voastre, să mă concentrez și să scot ceva folositor și satisfăcător. Greu, dar vom vedea... Astfel, în primul rând, am încercat să clasific cele două jocuri, în funcție de gen. În privința Grand Prix, lucrurile sunt clare: este un simulator în adevăratul sens al cuvântului, în care realismul a fost principala preocupare a producătorilor și le-a ieșit, zic eu, destul de bine (chiar și din punct de vedere grafic). Însă, în ceea ce privește F1 2002, lucrurile nu-mi sunt foarte clare. Dacă versiunile anterioare au fost Arcade aproape 100%, indiferent de ce au vrut producătorii, acum se pare că tendința

Cum am testat

Ambele simulatoare au fost rulate în același timp pe același calculator în timp ce mâncam un sandwich cu orez. Primul sistem a fost un AMD Athlon la 600 MHz cu o placă video de 32 MB, cred, nu știu ce firmă, că se tocise scrisul. Al doilea sistem a fost prins sub dărâmături la cutremurul din '77, așa că nu am testat nimic pe el. Al treilea sistem nu era tocmai un sistem, ci mai mult un fund de lemn pe care tăiam roșii. Pe al patrulea sistem nu l-am folosit, că ascultam muzică. Al cincelea sistem nu avea buton de on/off, iar al șaselea curenta ca frigiderul, așa că nu ne-am putut apropia de el. Oricum, după ce am testat, am plecat acasă, că se renova și nu mai vedeam pe monitor de praf. Aaa, să nu uit, testul a durat 15 secunde, după care a crăpat calculatorul, așa că am furat rezulatele de pe Internet... he-he. Nu, Mike, e o glumă! E o glumă nevinovată! Nu da! Nu...





Îmi plac pozițiile camerei în GP4



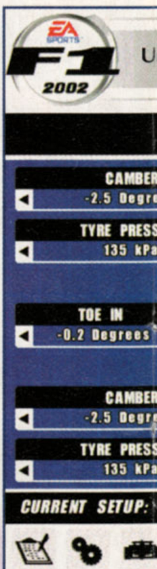
Busculadă în GP4



Micul Mika și mașina în GP4



Așa ceva nu vedeți din păcate în GP4



este oarecum către realism. Judecat din acest punct de vedere, articolul acesta nu ar mai avea sens. Grand Prix 4 ar conduce din aproape orice punct de vedere. Așa că, trebuind să acord o șansă și lui, am ales o cale de mijloc, undeva între realism și arcade, un fel de pseudorealism sau pseudoaracade... nu mai știu. Cert este că voi lua în considerare fiecare aspect în parte, îl voi împărți în bucăți mici, apoi și mai mici și-l voi judeca la sânge, la organe, mă voi transforma într-un monstru de criticism autentic, într-o căprioară, frustrată și criminală Formula 1, într-o... „and then I'm going to take over ză World", pentru că, așa cum spunea Koniec „I am ai powierfull wizard" și am 500 de ani... Mwhahahaha...

Prima fază

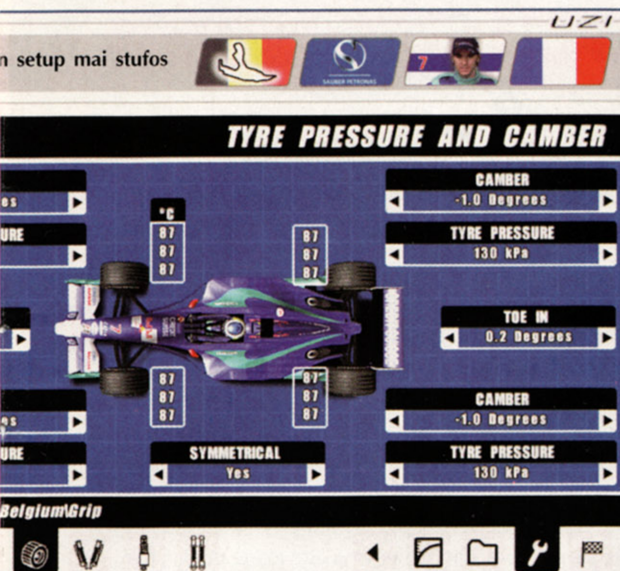
Acum că ați aflat adevărul despre mine, să trecem la lucruri mai puțin importante. Așa că, în această primă fază, vom vorbi, adică voi vorbi, despre anumite considerente mai generale. Astfel, colindând Internetul pentru a afla diferite păreri din exterior, media notelor primite de la unii și de la alții se situează undeva pe la 8-8,5 pentru F1 2002 și 8,5-9 pentru GP4. Cred că e clar că GP4 începe să aibă un concurent serios. Da, dar oare în ce constă această schimbare? Păi, se pare că GP4, raportat la versiunile anterioare, nu vine din punct de vedere tehnic cu aproape nimic ieșit din comun, adică vreo inovație în materie de ceva. Normal, acum stau și mă întreb dacă mai e loc de așa ceva. Din câte știu eu, nici în realitate, în cursele de Formula 1, prea multe inovații nu au fost aduse. Au fost scoase sau introduse noi reguli, dar nimic capital, nimic ieșit din comun. Așa că iată primul argument care pică. În schimb, F1 2002 vine cu o serie de inovații raportate însă la propriile versiuni anterioare și nu la realitate. Ce ar fi de reproșat la GP4 este exact problema sezonului. În timp ce F12002 s-a concentrat asupra sezonului 2002, cum era normal, Grand Prix este din nou în urmă cu un sezon. Așa că, dacă sunteți curioși să vedeți noua pistă Hockenheim, va trebui să jucați F1 2002. Apoi, din câte știu eu, mai diferă unele reguli ale FIA pe care, punct în plus pentru F1 2002, le puteți modifica și voi după dorință. În rest, ca super-lucruri noi, ar mai fi faptul că ambii producători se laudă că traseele au fost desenate folosind imaginile de pe orbită furnizate de sistemul GPS și că acuratețea lor este foarte mare. Sincer, traseele cele mai apropiate de realitate mi se par cele din Grand Prix, exceptând Hockenheim-ul, bineînțeles. Dacă ajungeți vreodată în Monte Carlo, puteți folosi pe bune informațiile pe care vi le oferă traseul, pentru a vă plimba prin oraș. Practic, cei de la Simergy au recreat aproape tot orașul.



Din interior GP4...



... și F12002 arată bine.





Ăsta e Kimi nu Mika și a adormit de plictiseală

În F1 2002, producătorii s-au limitat la traseu, ceea ce este oarecum în avantajul frame-rate-ului pe sistemele normale.

A doua fază

Și iată-ne în sfârșit aproape de cea de a treia fază. Încă un pic și termin. Vă rog, un pic de răbdare. Așadar, să vorbim un pic despre un lucru care pe mine mă poate impresiona destul de ușor: damage efect. Cu riscul de a deveni părtinitor, în GP4 am descoperit adevărata plăcere a confruntărilor fizice. Lucrurile sunt duse până acolo, încât eu lovesc o mașină frontal, din mine sar o grămadă de bucăți care includ și roțile, care lovesc și scot din traseu și alte mașini care tocmai treceau pe acolo. Aici am văzut cele mai frumoase ciocniri în lanț pe care le-am văzut vreodată într-un joc de curse cu mașini. Din păcate, în F1 2002 nu s-a acordat prea multă grijă acestui lucru, dar în schimb au făcut mașina mult prea sensibilă la șocuri: la cea mai mică atingere sar aripioare, roți, bucăți de carcasă etc. și nu mai ai ce face decât să joci cu invulnerability. Este fantastic de ușor să-ți distrugi complet și irevocabil mașina. În GP4 este mai greu, chiar un pic prea greu și implică destul de multă neîndemânare din partea șoferului. Lucrurile care au schimbat într-adevăr poziția în top a lui F1 2002 sunt controlul și posibilitățile de setare a mașini. Dacă jucați cu un frame-rate peste 25, controlul în F1 2002 este excelent, practic pe aceeași linie cu cel din GP4. Mașina se dovedește a fi foarte ascultătoare, mai ales în condițiile în care dispuneți de un volan cu force feedback. De fapt, jocul acesta a fost CONCEPUT pentru un astfel de volan. Până și fizica propriu-zisă a mașinii în raport cu traseul este complet diferită. Acest lucru este ciudat, totuși, dacă ne gândim că volanele nu sunt încă chiar așa accesibile. Apoi, meniul pentru setarea caracteristicilor tehnice ale mașini este cel mai stufos pe care l-am văzut vreodată. Evident, în cea mai mare parte este inutil pentru neinițiați, dar dacă știți mecanică și aerodinamică, se schimbă datele problemei. Nu că ar conta! De partea cealaltă, GP4 vine cu un foarte elegant tutorial despre cum se setează mașina, cu filme și indicații foarte bune. Acesta, împreună cu date despre șoferi și alte informații despre Formula 1 în general sunt cuprinse în GPEDIA. Mă rog, chiar dacă este aceași ca cel de pe CD-ul cu GP3 Season 2001.

A treia fază...

... și ultima, dacă tot mă întrebați, pune față în față, Kramer contra Kramer, Punct contrapunct, cele două jocuri într-un tabel pentru alegera celui mai bun. Poftă Bună!



În GP4 tutorialul este și video



Băieți, facem schema cu „Steaua?

F1 2002 vs Grand Prix 4



1. Interfață plăcută și intuitivă
2. 5 moduri de joc: Driving School, Test Day, Race, Championship și Multiplayer (tot 4 jucători simultan)
3. Animație la pituri, destul de bine realizată, nederanjantă
4. Grafică suficient de bună, dar nu la nivelul celei din GP4
5. Și aici mașinile au caracteristici diferite, în funcție de firmă
6. Sunet de calitate la fel de bună
7. Poziții mai puține ale camerei, dar mai bine gândite. Nu se poate vedea din cască.
8. Frame-rate-ul este cel care este...
9. Fizica mașinii în raport cu suprafața este mult mai slabă raportat la GP4. De exemplu, în realitate, pe nisip mașina nu prea accelerează, ci tinde să se oprească
10. Damage Effect destul de slab, chiar ciudat, scuzabil din punct de vedere pseudorealist
11. Reproducerea traseelor foarte bună și în limite normale
12. Aceleași cerințe de sistem, dar un frame-rate mai bun
13. Nu are dezavantaje legate de încărcare, chiar la rulare pe 128 MB RAM
14. Bug-uri mai puține, nu mi s-a blocat niciodată
15. Are gagici (și nude patch – faceți-vă rost.)

Titlu	F1 2002
Gen	Simulator F1
Producător	EA Sports
Distribuitor	EA
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Procesor	PII 400 Mhz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	easports.com

Grafica	**15/20**
Sunet	**14/15**
Gameplay	**26/30**
Feeling	**04/05**
Multiplayer	**17/20**
Storyline	**N/A**
Impresie	**08/10**

Nota: 84





1. Interfață plăcută, dar trebuie să treci prin prea multe meniuri
2. 5 moduri de joc: Quick Race, Quick Laps (cel mai rapid pe o tură de traseu), Nonchampionship Race, Championship și Multiplayer (până la patru jucători simultan)
3. Animație la pituri, uneori deranjantă, dar foarte bine realizată
4. Grafică absolut demențială, dacă vă duce sistemul și posibilitatea de a înregistra în jur de 90 de minute de cursă
5. Mașinile au caracteristici diferite, în funcție de firmă
6. Sunetul este realizat după sample-uri reale
7. Poziții multe ale camerei, dar nici una nu este foarte bună, chiar dacă poți vedea și din perspectiva șoferului, prin vizorul căștii
8. Posibilitate de forțare artificială a framerate-ului, dar nu vă recomand
9. Fizica mișcării în raport cu suprafața este foarte bună
10. Damage Effect dus la un pas de realitate și foarte spectaculos
11. Reproducere a traseelor dusă un pic la extrem - vezi Monte Carlo
12. Cerințe de sistem destul de mari.
13. Prea des se încarcă și cere timp destul de mult
14. Deocamdată are o serie de bug-uri și iese brusc din joc
15. Nu are gagici

Titlu	Grand Prix 4
Gen	Simulator F1
Producător	Simergy/MicroProse
Distribuitor	Infogrames
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Procesor	PII 400 Mhz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	grandprixgames.com

Grafica	**19/20**
Sunet	**14/15**
Gameplay	**28/30**
Feeling	**05/05**
Multiplayer	**17/20**
Storyline	**N/A**
Impresie	**09/10**

Nota: 92



Cam asta e. Acum, dacă am uitat ceva, cer a fi scuzat. Notele sunt, sper eu, pe măsură.

■ **Locke**









Cultures 2 - The Discovery of Vinland

Întoarcerea vikingilor

Acum aproape doi ani era lansat pe piață Cultures – The Discovery of Vinland, o strategie complexă care aducea câteva lucruri noi pe acest teritoriu: o aplecare asupra fiecărui personaj din joc cum nu mai existase până atunci într-o strategie, un arbore tehnologic complex etc. Iată că nu le-a trebuit mult celor de la Jowood pentru a lansa partea a doua, Cultures 2 – The Discovery of Vinland.

Acesta continuă într-un fel povestea din prima parte. Este sfârșitul primului mileniu și Bjarni, eroul care ne-a însoțit în prima parte, conduce o așezare prosperă de vikingi în Groenlanda. Un vis care sună a profeție îl avertizează însă că un pericol iminent amenință omenirea. În acest vis Bjarni, alături de alți trei străini, se luptau împotriva unui șarpe imens (visul este din mitologia vikingă). Neliniștit și impresionat adânc de ceea ce a visat, Bjarni împreună cu o mână din oamenii săi de încredere pornesc spre Europa pentru a găsi răspunsuri. Aici vor întâlni pe bravii franci, supertehnologizații bizantini și misterioșii saraceni. Fiecare popor are câte un erou și toate se vor aduna pentru a lupta împotriva terifiantei amenințări. Povestea stă destul de bine în picioare și se continuă foarte bine cu cea din primul Cultures, fără a împiedica pe cei care nu au auzit de acesta să înțeleagă firul epic. Acesta se va devolta pe parcursul celor nouă misiuni ale campaniei, care au o mulțime de sub-quest-uri mari. Numărul nu este deloc mic, deoarece fiecare misiune vă va lua cu siguranță ore întregi pentru a o duce până la capăt. În plus, jocul vă mai oferă și opt misiuni standalone, precum și 18 hărți enorme pentru multiplayer. Dar, să intrăm în amănunte pentru a descoperi ce este nou în Cultures 2.


De aici mi-am cumpărat o barcă

Individul

După cum vă amintiți, cei care ați jucat primul Cultures, jocul pune foarte mult accentul pe individ. Ei bine, în Cultures 2 nu numai că a rămas la fel, dar chiar au fost adăugați noi parametri care să diferențieze un personaj de altul și să arate evoluția acestuia în timp. Fiecare om de pe hartă are un nume, diferit de al celorlalți. În momentul în care se nasc nu au nici o meserie, dar jucătorul (Tatăl Lor) le poate da o profesie (vânător, cărăuș, fermier, miner, constructor, tăietori de lemne etc). Pe măsură ce vor căpăta experiență în meseria lor, ei vor putea avansa la o profesie mai grea, care va necesita o clădire specială. De exemplu, fermierul va putea ajunge morar, acesta, la rândul lui, când va căpăta o anumită experiență va putea deveni brutar, care poate ajunge patiser sau cofetar. Cel care muncește la o carieră de piatră va putea ajunge meșter în sculptarea acestora pentru construcții și tot așa mai departe. Arborele tehnologic este foarte complex și veți avea nevoie



de ceva timp până să vă obișnuiți cu el. Să nu vă gândiți că toate acestea se întâmplă cu de la sine putere. În nici un caz! Jucătorul va trebui să-i țină minte pe fiecare (sau cel puțin pe cei mai importanți în profesiile lor) și să-și dea seama care va putea ajunge mai departe și care nu.

De asemenea, fiecare individ are anumiți parametri de care trebuie să ținem seama: somn, mâncare, distracție, relații sociale. Trebuie să-i asigurăm fiecăruia o locuință în care să stea. Femeile vikinge vor avea grijă de cămin după ce a fost construit. Căsătoriile tot la comanda jucătorului se încheie și au efect direct asupra randamentului pe care îl vor da oamenii noștri. Înmulțirea populației are loc la dorința noastră. În momentul în care o femeie este măritată și are unde să stea aceasta va putea face un băiat sau o fată (după cum vrea Domnia Noastră). Asigurarea hranei pentru populație este fundamentală, deoarece, în lipsa ei, s-ar putea să ne trezim cu o anumită parte a satului foarte populată - cimitirul.

Cultures 2 aduce tot felul de îmbunătățiri la adresa gameplay-ului în ceea ce privește această parte microeconomică. Meniul este încărcat, dar simplifică destul de mult și ușurează comenzile pe care le vom da personajelor. Există tot felul de statistici care ne vor ajuta în ordonarea societății noastre: numărul de clădiri, de oameni împărțiți pe tipul de profesie, statistici cu cei care nu au încă locuință etc. Upgrade-urile sunt disponibile acum, atât pentru clădiri cât și pentru arme, un element foarte important pentru folosirea eficientă a spațiului. Pentru ca oamenii noștri să lucreze mai eficient îi vom putea dota cu unelte de lemn sau de fier, îi vom putea încălța și le vom construi drumuri. Soldați pot fi echipați individual cu diferite tipuri de arme. Un alt element nou introdus sunt cuferele de pe hartă cu tot felul de bunătăți sau care îți oferă posibilitatea de a construi clădiri importante pe loc, fără chelturirea nici unei resurse.

Luptele

Ce este o strategie fără o luptă? Ca o pâine fără sare și ca o plajă fără fete. Din păcate, luptele din Cultures 2 au rămas la fel de lipsite de farmec. Acestea sunt destul de haotice deoarece nu există nici un sistem de control prea elaborat pentru un grup de militari. Ordinele pe care le poți da unui singur soldat sunt mult mai multe decât cele date unei trupe. Aceștia pot doar porni împreună spre inamici, după care se vor împărți pe hartă ca lăcustele. E drept că atunci când îți este foame de mori alergi spre primele fructe de pădure pe care le găsești prin jur și începi să bagi hulpav în tine, dar nu chiar atunci când inamicii te înconjoară din toate părțile. Sunt chiar situații hilare în care arcașii pe care-i aveam în turnuri și care erau în mijlocul asediului au coborât din acestea, au trecut printre dușmani fără să-i bage în seamă și s-au îndreptat spre primul pom pe care l-au zărit. Singurii care rezistă fără mâncare sunt eroii, dar aceștia nu au o sănătate prea mare și sunt destul de ușor uciși în luptă. În clipa în care te afli sub asediu și dacă ai turnuri de apărare, vei putea chema toți oamenii la luptă. După cum știți, vikingii sunt din neam foarte puternici și să le vedeți femeile cu câtă sete dau în dușmani, ca în fasole.

Diplomația este un factor foarte important în partea a doua. Jucătorul va putea plăti tribut anumitor triburi dacă nu va vrea să intre în război cu ei, va putea face comerț cu acestea. Pe de altă parte, va putea dezvolta o națiune războinică care să atace toți vecinii și să le fure tehnologia. Depinde de noi modul în care vom aborda acest joc.

Tehnice și nu numai

Grafica jocului este detaliată până la cele mai mici aspecte (barza care aduce bebelușii) și sunetul foarte bine făcut, dar, din păcate, jocul cere resurse destul de mari și nu permite rotirea camerei. Există un zoom care însă la apropiere pixelează rău de tot. Primul Cultures l-am testat pe un sistem mult mai slab și merge mult mai bine decât acesta, care nu are cine știe ce îmbunătățiri (în afară de încărcare hărți cu animale de tot felul care au și animații multiple, de arhitectura diferită a clădirilor în funcție de utilitatea lor și de națiunea căreia îi aparțin).

Pe mine m-a atras cel mai mult microeconomia acestui joc. Dacă reușești să te aperi bine (nu îți trebuie foarte mulți soldați și nici prea multe turnuri de apărare), vei putea să dezvolți, în liniște și timp de zile întregi (numai construcția unei case îți ia minute bune, iar dacă nu ai destule resurse, zeci de minute), un oraș care să funcționeze perfect. Din acest punct de vedere jocul seamănă foarte mult cu simcity-urile care au cucerit pe destul de mulți dintre voi. De ce aveți nevoie pentru asta: răbdare, multă răbdare și pasiune.

Sebah

Titlu	Cultures 2 - The Discovery of Vinland
Gen	RTS
Producător	Funatics
Distribuitor	Jo Wood
Procesor	P II 500 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	cultures2.com

Grafica	13/20
Sunet	12/15
Gameplay	23/30
Feeling	04/05
Multiplayer	08/10
Storyline	09/10
Impresie	07/10

Nota: 76



Warcraft III

Şi a fost Warcraft III...





Întâi a fost Warcraft. Încă îl am, chiar dacă nu mai este. Apoi a fost Warcraft II. Îl am şi pe el, însă spre deosebire de celălalt, mai este încă, pe ici pe colo. Şi iată că a venit Warcraft-ul de faţă. El a fost, însă undeva pe faţa mea un semn de întrebare îmi gâdilă sprânceana – va fi şi în continuare? Mă întreb pe bună dreptate, deoarece am observat o oarecare dezamăgire pentru unii. Alţii sunt în extaz, fie el şi în valoare de 60$. Însă există o gamă largă a populaţiei gamerești care se află undeva la mijloc; aşteaptă să se dea verdictul – bun sau rău. Dificila mea misiune este să încerc să vă sugerez toate informaţiile necesare, pentru ca voi să puteţi lua o decizie. Ştiu că mulţi aţi jucat beta-ul sau chiar finalul, acum după aproape două luni de la lansare. Ştiu că poate aveţi o părere destul de clar formată asupra locului pe care-l merită în Hall of Fame. Dar, ca să fiu cinic, s-ar putea să nu ştiţi chiar totul. Lucrurile se schimbă, strategiile sunt ascunse şi nu ies la iveală decât în anumite condiţii. Luaţi ca exemplu Starcraft (oricum, sunt sigur că l-aţi luat deja). Imperfecţiunea poate fi doar ceea ce se observă la suprafaţă. Adâncimile pot fi uneori... surprinzătoare.

Azeroth – The World of Warcraft

Cum s-a născut şi cum a evoluat? Ce mistere au dus la apariţia ei? Aceste


La jefuit satele nevinovate de Undeads


Unde să arunc ciocanu', că tre' să iau sabia



Concert din muzică de... înmormântare



două lucruri pot fi căutate fie în laboratoarele Blizzard, fie în inima poveștii. Ca să se integreze în liniile epice contemporane a-la-jocuri, și Warcraft III vine cu explicația istorică a conflictelor din lumea Warcraft în cea de a treia parte. Bine măcar că acțiunea nu se petrece înainte de celelalte două episoade, că ar fi fost foarte greu de explicat unde au dispărut Night Elfii. Dar mă rog, acest lucru nu e atât de important. În schimb linia poveștii este superbă, iar istoria plină de savoarea unei cărți fantasy de cea mai bună calitate, așa că nu pot să nu v-o împărtășesc. Localizarea acțiunii este în spațiul definit ca Azeroth, atemporal și aspațial. Aici, din neant, în 10.000 „înainte de" s-au născut Night Elfii, care au înființat o societate destul de dezvoltată în inima Kalimdor-ului. Folosirea inadecvată a magiei a dus la formarea unor scurgeri de energie negativă din care au luat naștere The Burning Legion. În conflictul imediat apărut, câștigători au fost Elfii, dar nu singuri, ci cu ajutorul și mai vechilor Dragoni. Conflictul de proporții apocaliptice a dus la scufundarea unei mari părți a ținutului Kalimdor, iar Elfii au jurat că nu vor mai folosi magia niciodată. Dar, cum o parte nu au fost tocmai de acord, a lut naștere un ordin care a dorit să folosescă magia în continuare. Exilați (prin 6000 B...), ei au fugit în ținuturile montane estice, devenind High Elfi. Pe de altă parte, 3100 de ani mai târziu a luat naștere The Human Empire of Arathor în ținutul Lordaeron. În același timp, High Elfii se aflau în război cu hoardele de troli care colindau ținuturile Azeroth-ului. Nefiind în stare să-i înfrângă, au cerut ajutor oamenilor, care în schimb au cerut să fie inițiați în tainele magiei. Cum istoria se repetă, oamenii au folosit prost magia, și hop din nou Burning Legion. Însă în secret, exista un așa-zis ordin al Gardienilor, al agenților special antrenați pentru a lupta cu Burning Legion. Din nou Legiunea este înfrântă de către Aegwynn, agentul aflat atunci la post. Aceasta dă naștere fiului său Medivh, care urma să devină Ultimul Agent. Între timp, ceea ce mai rămăsese din Legiune corupe nobilele clanuri ale orcilor din lumea Draenor, care sub conducerea Shadow Council devin atât de

Mike despre Warcraft III

Când a apărut Warcraft III, tocmai re-jucam, alături de un prieten, Starcraft: Broodwar, asta după ce terminasem Starcraft. Așadar, eram foarte Blizzard-izat. Evident că mi s-a trezit un interes extrem pentru Warcraft III și m-am repezit asupra lui. Totuși, nu pot spune că sunt extaziat. Saltul de la Starcraft la Warcraft III este imens și am descoperit multe idei preluate și refolosite. Ca un amănunt, am remarcat imediat replica orcului cu „I live for... the Horde", cu gândul la Aiur. Altfel, grafica nu prea mi-a plăcut – cam colorată pentru gusturile mele (am avut o problemă asemănătoare am și cu Stacraft, dar totuși jocul îmi place la maxim). Totuși, de ce are Warcraft III grafică 3D dacă nu ai posibilitatea de a roti camera cum dorești? Înțeleg că jocul e așa cum este din rațiuni de gameplay, însă cu siguranță se putea pune încă o opțiune (de genul Fixed camera – Free camera). În fine, nu asta e esențial la Warcraft III. Jocul are adâncime, continuă o poveste de milioane, ce mai, per total e bine realizat. Sunt convins că nota pe care i-a acordat-o Locke e EZACT pe much'e.



Vezi ce praștie am?



cunoscuta Hoardă. Revenind la Medivh, acesta trece de partea răului și deschide The Dark Portal, întreaga suflare orcească invadând Azeroth-ul. Acesta este considerat ca anul 1 în istorie și atunci apare Warcraft I.

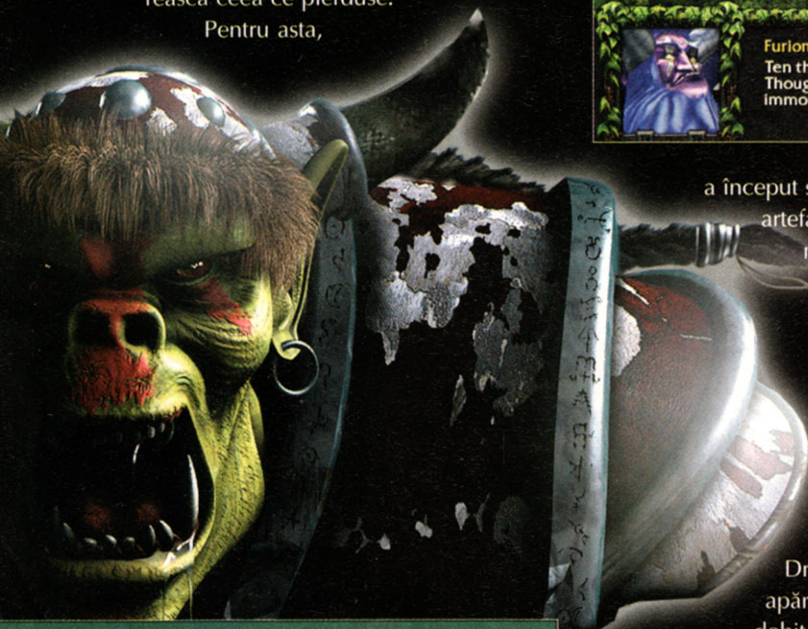


Parte din copacul vieții

În prezent

Dar cum de Burning Legion a apărut din nou? Se pare că în anul 8, un idiot de șaman orc, pe nume Ner'zhul, a adunat ce mai rămăsese din Hoardă (învinsă de către oameni în celelalte Warcraft-uri), hotărât fiind să recuceerească ceea ce pierduse.

Pentru asta,




a început să adune o serie de artefacte din Azeroth, necesare deschiderii mai multor portaluri spre Draenor. Alianța își trimite armatele conduse de vrăjitorul Khadgar prin The Dark Portal în Draenor, pentru a apăra Azeroth-ul. Însă dobitocul acela de Ner'zhul reușește să deschidă porțile, dar din păcate cam atât. Scăpate de sub control, acestea încep să distrugă esența bazală a celor două lumi. Forțați de împrejurări, armatele Alianței distrug porțile pentru a salva Azeroth-ul, iar Draenor-ul dispare cu tot cu armata oamenilor. 14 ani mai târziu, un orc din cele câteva grupuri de orci care reușiseră să scape din Draenor, reușește acum să scape din temnițele oamenilor unde era folosit ca gladiator. Numele său, Thrall, ajunge pe buzele tuturor clanurilor de orci renăscute din cenușă pe pământul Azeroth-ului. El unește aceste clanuri și le stimulează întoarcerea la vechile obiceiuri șamanice. Astfel, influențele Legiunii se sting și războiul cu oamenii reîncepe. Dar, cum un necaz nu vine niciodată singur, Legiunea s-a întors și plaga a început să se răspândească...

Mitza despre Warcraft III

Țin minte că, în momentul în care a apărut Starcraft, lumea a fost mai mult decât dezamăgită. Jocul fusese așteptat de foarte mult timp, toți credeau că o să revoluționeze genul RTS și nu se întâmplase așa. După un timp însă, lumea și-a dat seama de adevărata valoare a jocului. E adevărat, nu era revoluționar, nici din cale afară de original..., dar era făcut ca la carte. Cel mai bine balansat și „șlefuit" RTS care apăruse vreodată.

Acum a apărut Warcraft III. Sincer, campania single-player m-a dezamăgit prin repetivitatea gameplay-ului (jos pălăria în fața story-line-ului, a părții audio și a cut-scene-urilor), dar nu o să mă avânt să dau un verdict despre Warcraft III... încă.

Puterea jocului stă în multiplayer, iar pentru a analiza tot ceea ce au introdus băieții de la Blizzard în joc, ne va mai trebui (tuturor) încă vreo câteva săptămâni bune.



Ghiță Archimode, episcop de Legion (the bad guy)





Apărarea lu' Koniec și a lu' Mitza. Koniec pierde.

Mai departe în concluzie

De fapt, în acest al treilea episod este vorba tocmai de lupta care urmează a fi dată între lumea Azeroth-ului reunită și The Burning Legion. Apariția celor două rase noi este în acest context foarte bine motivată. The Undead sunt cei care pregătesc terenul, intermediarii, iar Night Elfii nu mai necesită nici un fel de prezentare. Includerea unei linii epice atât de dezvoltate, chiar dacă Warcraft III a fost conceput pentru multiplayer, a fost o idee genială din partea Blizzard. Concretizarea ei sub forma celor patru campanii a fost motivată de necesitatea unui tutorial ceva mai vast și mult mai puțin plictisitor decât în alte jocuri. Mulți s-au plâns de faptul că misiunile din campaniile de single-player sunt mult prea ușoare, așa că iată explicația. Toate acestea au dus, se pare, la amplificarea exponențială a numărului celor dispuși să joace Warcraft III și implicit a vânzărilor. Din punctul meu de vedere, la capitolul „Cum să gândești o afacere", Blizzard s-a despășit pe sine la strategia de piață. Iar noi ne-am lăsat duși de nas. Oricum, pentru mine este prea târziu. Aproape am terminat jocul, de fapt e gata și impresia este de „mai vreau". În ceea ce privește factura de Internet, aceasta crește seară de seară ca dimensiuni. Acum, ca o paranteză pentru cei care nu știu, conceptul clasic de RTS a fost destul de mult depășit în acest joc prin introducerea eroilor. Aceștia sunt unități special capabile să dobândească puncte de experiență și, în consecință, noi abilități exprimate prin caracteristici tipice universului RPG: Damage, Strength, Agility, Armor, Intelligence. Pe lângă acestea, se pot învăța un număr de patru vrăji specifice fiecărui erou în parte. Eroii mai au capacitatea de a colecta și folosi diferite obiecte de pe hartă, de la Healing și Mana Potions până la scroll-uri de Town Portal și obiecte cu caracterisitici predefinite. În această situație, Warcraft 3 nu mai este un RTS autentic, ci un RTS-RPG cu influențe puternice AD&D. Unii au spus că e un fel de combinație de Starcraft și Diablo 2.

Koniec despre Warcraft 3 comentarii

Se întâmpla odată că io cu Mitza și cu Locke ne băteam cu toții. Locke la un moment dat o ia în barbă urât de tot și iese supărat din joc. Rămân io cu ăstălalt. Când a băgat de seamă că mă extinsesem pe toată harta și că nu are nici o șansă într-o luptă dreaptă, ce mi-a zis el: „hai să ne batem în apărări". Zis și făcut. Cum am jucat cu elfii și aveam pe post de, să le spunem, turnuri de apărare, niște copaci ce se mișcau ca mortul ochiului și dădeau ca Sfarmă-Lemne. După ce eu aveam opt (8) grupuri de asemenea copaci și Mitza aproximativ treizeci și ceva de turnuri de apărare, am pornit la atac.

Mitza deja își făcea cruce, eu mă umflam în pene că ce o să și-o ia luzărul și... am dat semnalul de omor.

Cea mai mare surpriză posibilă și-a făcut simțită prezența. Mi-am luat-o la modul cel mai groaznic. Doar două din turnurile lui ardeau, în timp ce toată frumusețea mea de armată mai rămăsese într-un screenshot ce avusesem bunul simț să îl fac în momentele mele de glorie. Datorită încetinelii cu care se mișcau copacii, turnurile lui Mitza au avut posibilitatea să dea la ei ca la fasole.

Și cam asta a fost toată nemaipomenita „victorie" de care am avut eu parte. Dacă vreți să trageți un ochi la ceea ce a fost undeva, cândva, vedeți că pe undeva prin zeama asta se găsesc două screenshot-uri cu apărarea lui Mitza și cu „forța" mea de atac.

Echilibru?

Din punct de vedere tehnic, jocul se prezintă cu o grafică de nivel destul de bună, însă nu ieșită din comun. Caracteristica ei principală este fără îndoială funcționalitatea, fapt ce-i permite să ruleze pe un număr foarte divers de sisteme. Apoi, sunetul este suficient de bine lucrat, nimic în plus, nimic în minus. Singurele obiecții le am la controlul camerei, care nu permite decât rotația cu aproximativ 180 grade care, din punctul meu de vedere, nu e suficientă deloc într-o lume 3D. După vreo 3 săptămâni de joc, am ajuns la o concluzie extrem de criticabilă, și anume că acest joc este caracterizat prin termenul de „echilibru". Chiar dacă la prima vedere nu pare, toate rasele au caracterisitici care în anumite condiții se pot anula cu cele ale adversarului. Singurul lucru care diferă este momentul în care aceste caracteristici speciale devin folosibile,

Marius Ghinea despre Warcraft III

Primul Warcraft a fost, fără discuție, revoluționar în strategia de timp real. Al doilea Warcraft a fost numai o versiune perfecționată a celui dintâi. Însă timpul scurs de la a doua versiune la cea de-a treia m-a făcut să cred că vom avea din nou ceva care va revoluționa RTS-ul. Într-un fel așa și este, numai că tocmai acest lung timp a făcut ca revoluția așteptată de mine să fie deja „old news", fiind devansată de găselnițele altor titluri apărute până acum. Mă refer aici la tendința de RPG-izare, accentuată la anumite jocuri, care mă face să văd în Warcraft III o versiune de timp real a lui Heroes of Might and Magic IV. Iar elementele de control tactic în timp real sunt foarte sărace, ceea ce reduce Warcraft III, prin artwork, voci și story, la un basm interesant prin faptul că poate fi multiplayer. Iar în multiplayer este limpede inspirația de sorginte starcraftiană...

diferențierea putând apărea doar la acest nivel. La capitolul gameplay, o serie de inovații au fost aduse pentru a sprijini și ușura munca RTS-istului. De la modalitățile de control a grupurilor de unități prin introducerea subgrupurilor, până la gruparea turnurilor de apărare la fel ca unitățile, toate se prezintă cu o ergonomie foarte bună. Spre deosebire de multe alte RTS-uri, aici gameplay-ul atrage, nu respinge.

Rase – Humans

Plecând de la faptul că dacă îți cunoști natura poți dărâma munții, o să descriu succint câteva caracteristici mai speciale pentru fiecare rasă în parte. Astfel, The Human Alliance este un conglomerat de oameni, dwarfi și elfi care este caracterizată drept cea mai adaptabilă armată. Totuși, chiar dacă este un monstru al echilibrului, armele de asediu sunt foarte puternice și eficiente, iar sistemul defensiv este orientat în special către unitățile care dau de la distanță. De aceea, când atacați oamenii, e bine să folosiți unități grele și mai puțin pe cele de distanță, deoarece cu Defend cercetat nu se știe ce se poate întâmpla. Din punct de vedere economic, o serie de avantaje au fost integrate pentru a contracara echilibrul militar. Astfel, clădirile pot fi construite și reparate mai repede prin desemnarea mai multor țărani pentru a efectua activitatea respectivă. Apoi, tot ei pot fi transformați în miliție prin comanda Call to Arms. În plus, își poate adăuga armură suplimentară clădirilor și upgrade-ui cantitatea de lemne transportate de țărani.

Rase - Orcs

Fără îndoială, adevărata putere a orcilor sălășluiește în forța brută. Plecând de la Grunt și până la aliații Taureni, orcii au cele mai puternice unități terestre dintre toate rasele. Din păcate, unitățile de aer și de distanță au caracteristici modeste și sunt foarte vulnerabile. Până și vrăjile sunt orientate pentru a susține Linia Întâi. Alte avantaje se referă la faptul că defensiva clădirilor poate fi îmbunătățită cu Spiked Barricades produse în War Mill și la Pillage-ul prezent la unele unități, lucru ce poate fi o sursă excelentă de venituri. Tot la partea defensivă, se știe că furnizoarele de mâncare, Burrows, pot fi transformate în turnuri de apărare prin burdușire cu peoni. La capitolul unități ciudate aș aminti Wolf Riders, care se dovedesc a fi deosebit de eficienți împotriva clădirilor .

Rase – Undead

Considerată în fazele incipiente de multiplayer ca cea mai puternică rasă de pe hartă, The Undeads beneficiază într-adevăr de o serie de avantaje foarte bine moderate de prețul destul de ridicat al unităților. Din câte știți, faptul că necromanții pot crea Skeleton Warriors poate fi un avantaj decisiv în orice luptă. Adevărata forță a lor stă însă în defensivă. Faptul că furnizoarele de mâncare pot deveni turnuri de apărare (reparabile în toiul luptei) poate duce la formarea unui zid aproape de nepătruns în condiții normale. Din punct de vedere economic, scade foarte mult numărul de unități „de umplutură" prin faptul că orice clădire este „generată" magic și se autodezvoltă fără să necesite unități suplimentare. Aurul se scurge cursiv în vistierii, ceea ce poate crea o serie de neplăceri jucătorilor de cursă lungă prin atacuri foarte timpurii în joc. Spre deosebire de



Personaju' cât casa



restul raselor, undeads folosesc un al treilea tip de resurse – corpurile care pot fi depozitate în Meat Wagon și transformate mai târziu de necromanți în luptători osoși. Însă toate acestea sunt reduse la nivelul normal de prețul unităților și vulnerabilitatea lor mare în luptă.

Rase – Night Elves

Cea mai misterioasă și mai ciudată dintre rase, se pare că tinde să fie și cea mai puternică de pe hartă. Ca orice elfi care se respectă, aceștia sunt specialiști în magie, atac de la distanță și mobilitate. Cel mai mare avantaj este dat de posibilitatea folosirii anumitor clădiri ca unități de luptă. Acestea sunt: Tree of Life, Tree of Ages, Tree of Eternity, Ancient of War, Ancient of Wind, Ancient of Lore și Ancient Protector. Eficiența lor nu este deosebită, însă puteți crea cu sutele, acești arbori neintrând în categoria unităților, adică nu sunt consumatori de mâncare. Și ca cireașa de pe tort, în cazul în care sunt răniți, acești copaci pot consuma arborii de pe hartă pentru a-și recupera puterea. Tot la capitolul resurse, aurul și lemnul se scurg cursiv în beciul de bogății fără a folosi prea multe unități suplimentare. La capitolul vrăji, existența lui ShadowMeld, a Enhanced Night Vision plus alte câteva spun totul și nu mai au nevoie de comentarii. Și... sunt foarte eficienți împotriva unităților de aer.

Upkeep

O grămadă de jucători și de la noi și de dincolo habar nu au ce este cu Upkeep-ul. Dată fiind această problemă existențială, m-am gândit că ar fi o idee bună să vă dezvălui secretul din spatele acestui termen „intraductibil" în limba română. Ca și în realitate, orice armată are nevoie, pentru a exista, de o mulțime de fonduri, în cazul de față mâncare. Pe de altă parte, echipamentul de luptă trebuie întreținut, armurile și armele unse, țigări, băutură etc. În cazul în care armata crește, aceste necesități devin din ce în ce mai mari și mai greu de asigurat și se soldează cu creșterea TVA-ului pe minerit. Atunci apare Upkeep-ul, cu 3 niveluri: No Upkeep (0-40 food), Low Upkeep (41-70 food -3 gold) și Hi Upkeep (71-90 -6 gold). În concluzie, cu cât deveniți mai puternic pe hartă, cu atât veți fi mai săraci. Motivul introducerii este foarte simplu: posibilitățile de tactică și strategie sunt mai multe, iar eroii dobândesc un rol foarte important în luptă.



Ultima concluzie

Îmi pare rău că înșiruirea de cuvinte de față se mărginește la a fi un articol de concluzii, însă imensitatea informației pe care acest joc o deține m-a făcut să mă limitez doar la o privire de ansamblu, orientată pe generalități și extrem de serioasă (ceea ce sincer, nu mă caracterizează). De aceea poate este timpul să trag ultima concluzie: jocul e bun sau e rău? Cred că deocamdată este undeva la mijloc. Mie mi-a plăcut și mă atrage în continuare. Deci poate fi bun, dar până când?

■ **Locke**

Titlu	Warcraft III: Reign of Chaos
Gen	RTS/RPG
Producător	Blizzard North
Distribuitor	Blizzard Entertainment
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	PII 400 Mhz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	blizzard.com/war3
Grafica	17/20
Sunet	14/15
Gameplay	28/30
Feeling	04/05
Multiplayer	09/10
Storyline	09/10
Impresie	09/10

Nota: 90




Ține-te, mă, de bară, că dacă nu faci buba

Mobile Forces

Când nu are soldatul nimic de făcut

După ce a sucombat într-un mod destul de rușinos, împiedicat de unul din șireturile pe care maică-sa se încăpățânase să nu le taie, nu de alta, dar așa se poartă, Ioakim se respawn-ă în curtea școlii cu o problemă de atitudine. Se făcea că afară nici nu ningea, nici nu ploua. Era o chestie intermediară, ceva între măzăriche și șliboviță. Mmmm... șliboviță... După ce că el, Ioakim, era nou în d-ale războiului, căpitanul – un tip grosolan cu o voce groasă, mustață à la Horia, Cloșca și Crișan și cu o predilecție spre tinerii cu tuleiele abia mijite – l-a împins de la spate spre linia cea mai fierbine a frontului. De unde să știe el că de fapt cu Desert Eagle nu poți să dai head shot de la 600 de metri și nu poți supraviețui cu cinci gloanțe în corp, numai că așa a văzut el când juca, virgulă, cauntăr la sală cu băieții. Ar fi trebuit și el să fie educat, ar fi trebuit ca, atunci când i s-a pus arma în mâna, să i se fi spus că nu poți să faci rush peste băieții de pe partea cealaltă a sârmei ghimpate. Eh, dar acum știe. Și primul glonț va fi destinat drăgăstosului căpitan. Îl va planta în partea cea mai dorsală a corpului acela plin de bube supuroase, păros și mereu transpirat. După aceea, s-a hotărât el, își va trage un glonț în cap și va termina cu toată tevatura asta. Și chiar asta a și făcut. Dar surpiză... Căpitanul s-a respawn-at și el, mai al dracu' ca niciodată. Și Ioakim s-a respawn-at, mai vraiște ca niciodată. Și totul o ia de la capăt, și de la capăt, și de la capăt... și dacă nu s-a terminat, continuă și acum.


Mai bine pleci...

Poveste. Care poveste?!

Da, într-adevăr, care poveste?! N-are poveste. Nici măcar un intro n-are. Și mă așteptam să văd și eu acolo o explozie, un gipan, o chestie, o atenție... ceva. Nix nexam. Nici un fel de explicație pentru această vărsare de sânge inutilă, nu tu acolo o motivație care te-ar ține în fața monitorului pentru mai mult de o jumătate de oră. Dezamăgit total de această lipsă de interes, de această delăsare pe care demult nu am mai întâlnit-o, intru de-a dreptul în joc. Minunându-mă de interfața plină de culori vii și atrăgătoare, toate pe un fundal verde cu niște minunate nuanțe de... verde, asezonate pe ici pe colo cu un pic de negru, aleg și eu ca tot omul, single player. Bag de seamă că pe aceeași hartă, prezentată în nordul ecranului într-o formă succintă, pot juca mai multe tipuri de scenarii. Primul care mi-a sărit în ochii a fost cel în care trebuia să sparg un seif, să mă fug cu el repede, repejor la mine în bază, unde trebuia să îl valorific. Mi-am zis că ăsta-i de mine! Îl aleg cu speranța în suflet și după ce mă uit la un ecran ce îmi prezenta din nou harta pentru ceva timp, mă trezesc în fabulosul univers Mobile Forces. O voce îmi face cunoscut faptul că în decurs de 6 minute trebuie să fac cumva să intru în posesia aurului. Mă uit repede prin meniul ce îmi prezenta armele și alte ustensile aducătoare de moarte, ca să mă fac fericitul posesor al unui șperaclu. Ia-l de unde nu-i! Mirat că acea sculă necesară unui jefuitor de bancă ce se respectă nu e de găsit, mă blindez cu ceva gloanțe și o iau la picior spre baza inamicului. Cum dau să ies din casă, dau nas în nas cu patru mașini. Un buggie, un hummer, un autovehicul blindat și un camion transportor de trupe. Fericit că nu mai trebuie să o iau la picior, mă cațăr repede în hummer și când să plec de pe loc, unul din trupa mea se cațără și el la rândul lui pe locul din spate. Mândru și sigur pe mine acum (nu de alta, dar aveam „spate"), bag a-ntâia și plec. Și acum apare factorul surpriză, factor pe care de altfel îl așteptam de când am pornit jocul. Mașina se poartă bine, dacă nu chiar foarte bine. După ce fac o grămadă de întoarceri și de viraje, după ce m-am zdruncinat printr-o mulțime de hârtoape, ajung în baza „lor". Care bază, cu excepția a trei inși ce trăgeau în mine ca la Stalingrad, arăta exact, identic și la fel cu cea din care plecasem. Dacă nu ar fi tras ăia în mine, cred că m-aș fi întors liniștit din drum, m-aș fi gândit că am făcut undeva stânga, în loc

Și pe mine cui mă lași?

Și o să fie încă un road kill...

de dreapta și că am ajuns iar la mine în bază. După ce i-am liniștit cu o doză de M15, m-am apropiat de seif și am dat să-l deschid. Al naibii, nu voia nicicum. Supărat, descarc un încărcător în el ca să scap de stres. Hopa! S-a deschis. Iau aurul, mă sui în mașină, ajung la mine (oare?) în bază și gata. „You are the winner!" mă anunță aceeași voce de moderator TV. Și apoi iau celelate misiuni la rând. Clasicele Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, King of the Hill, Detonate (adică plantează bomba și cară-te) și încă unul nou: Captains. În Captains, trebuia să omor căpitanul echipei adverse de șase ori. Ori eu pe al lor, ori ei pe al meu. De fapt, toate aceste moduri se rezumă la a elimina echipa inamică.

Datul cu mașina

După cum am spus, datul cu mașina este ceea ce mi-a plăcut cel mai mult din acest joc. Se mișcă bine, cauciucurile se sparg și influențează direcția de mers, dar nu în mod deranjant. Mașinile sar hopuri și se dau peste cap dacă nu ești atent. Ce mai, un adevărat simulator auto. Ce m-a surprins a fost că, la ceva timp după ce ți-ai spart cauciucurile, acestea se umflă la loc și totul este oki-doki. De ce, cum, când, cine și din nou de ce, nu știu. Dacă au suferit daune fizice semnificative, mașinile se dezintegrează. Se desfac în bucățile componente și gata. Dar nu sunt pierdute pe veci, ci doar pe moment. Ele reapar în locul din care au fost preluate inițial de către jucător.

Vorbeam despre cel care se suie lângă tine în mașină. El are locul lui separat într-o gaură din spatele mașinii, de unde trage ca apucatul în tot ce vede. Dacă nu prinzi tu dușmanul între roți, poți să fii sigur că nu are mult de trăit, pentru că turela ta umană o să-l facă arșice.

Din punct de vedere grafic, jocul nu este o capodoperă. Chiar deloc. Felul în care arăți tu și partenerii de joc lasă mult de dorit. Nu sunt prea multe poligoane, iar culorile șterse sunt și puține. Parcă este o reîntoarcere la zilele de început ale graficii 3D. Armele sunt renderizate destul de slăbuț, sunt colțuroase văzute dintr-o parte și fără formă văzute de aproape. Nici detaliile de pe armă nu sunt deloc lucrate. Sunt trântite acolo parcă pentru a fi și nu pentru a face plăcere ochiului. Nu există nici un fel de reliefare, doar diferite culori pentru a evidenția diferite forme.

Locațiile sunt un pic mai aranjate. Ele au captat parcă mai mult atenția realizatorilor. Clădirile sunt frumos aranjate din punct de vedere grafic, dar cu toate acestea le lipsește detaliul. În afară de strictul necesar, nimic nu este prezent pe hartă. Ca să nu mai vorbim de efectele de lumină. În afară de un baraj luminos de la tocul unei uși – baraj ce are rolul de a te ține în afara zonei de respawn a echipei adverse – și a trei lampadare, nu veți vedea nici un fel de sursă de lumină. Să nu întrebați cumva de ceață, ploaie sau alt fel de efecte naturale. Ar fi o blasfemie. Voi vreți să vă minunați de peisaje sau să vă împușcați unii pe alții?

Și încă un lucru. Hărțile sunt gigantice. Dacă ai avut cumva ghinionul ca toate mașinile să fie în baza inamicului și tu să mori, apoi până ajungi din nou față în față cu primejdia, o să mergi de behăi. Sunt niște scurtături, dar parcă ar fi lungături.

Să spunem ceva și despre AI. Dacă îl găsiți, să îmi spuneți și mie unde. Cel care o să moară în misiunile de single player să se apuce mai bine de Solitaire și să lase FPS-ul deoparte. Săracii soldăței controlați de calculator, în momentul în care te văd, se pun ciuciuca și trag ca nebunii. Dacă ai mai avut și norocul să ajungi în spatele lor, adică în afara câmpului lor vizual, poți să le furi și cămașa de pe ei, că nu te bagă în seamă.

Cu toate acestea, AI-ul nu contează. Jocul este făcut pentru multiplayer. Farmecul acolo ar trebui să se vadă. Dar nici acolo nu prea se face simțit. În afară de jocul de-a datul cu mașina, nu prea ai ce să faci. Nu sunt altfel de scenarii față de single player, iar cele care sunt nu sunt prea strălucite. Cred că ar fi mai plăcut să faci curse de mașini decât să te împuști. De altfel, când am jucat în multiplayer, cam asta am făcut. Am tras de vreo două-trei ori unii în alții și apoi ne-am suit în mașini și ne-am jucat de-a Destruction Derby. A fost mai distractiv.

Așa, de final, pot să spun că s-ar fi putut mai mult, dar probabil volumul de muncă ar fi fost mai mare, iar realizatorii probabil aveau ceva mai bun de făcut, așa că l-au făcut și ei la normă și nu la calitate.

■ **Koniec**

Titlu	Mobile Forces
Gen	FPS
Producător	Real Time Worlds
Distribuitor	Rage
Procesor	PII 500 Mhz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16MB
ON-LINE	mobile-forces.com
Grafica	**15/20**
Sunet	**11/15**
Gameplay	**20/30**
Feeling	**02/05**
Multiplayer	**14/20**
Storyline	**N/A**
Impresie	**06/10**

Nota: 68

Soldier of Fortune II: Double Helix

Carne de tun

„Îmi place", gândi Mullins în timp ce se scobea cu cuțitul între carii. „E bine", adăugă entuziasmat... Cariile, la fel ca și craniul (că doar nu credeați că se scobea singur în gură) dispăreau încetul cu încetul sub loviturile de cuțit. „Ăsta da progres", se îmbărbătă el și aruncă nervos ochiul care i se scurgea pe bocancii de firmă. „Vincenzo, mafiotule... îmi pare rău", încheie el conversația cu fostul său inamic, nu înainte de a-i ciupi și ultimul dinte de aur din gură.

Cum să faci un ban

Visa la sânge... mult sânge. Cadavre ciopârțite prin jungla columbiană, corpuri umane împrăștiate pe zidurile unei clădiri, rottweileri măcelăriți cu propriul lor os de pluș, șișuri care îi făceau cu ochiul (altora)... se trezi plin de sudoare și zbieră: „De ce?! Are vreun sens?!?!"... nu, la fel ca și acest început de articol. Dar îi plăcu atât de mult, încât după o cană de apă și 3 somnifere visa iarăși... sânge.

Dis de dimineață se trezi cu o halcă de carne peste el. Bucuros, deschise ochii numai ca să constate că se afla sub o namilă de femeie. „E... soția... mea... ?". Era frumoasă când o cunoscuse pe plaja de la Copacabana. Suplă, blondă, deșteaptă... apoi a venit în America. McDonalds, Coca Cola, french fries, junk food, Spice Girls, teleshopping... „Mama voastră! F*ck you!", suspină el sub cele 150 de kilograme de iubire. Și atunci i-a venit ideea: „O să mă răzbun!".


Hai nenea teroristu'. Ieși din casă că nu îți facem nimic...



Dați-mi un ac, dați-mi un ac!

Cum birourile celor de la Raven erau la doi pași de el, până să spui „Desert Eagle", Mullins era deja acolo. Le-a propus ochelariștilor din zonă să îl ajute la un proiect ce viza realizarea unui genocid în rândul pixelilor și cum nu l-a băgat nimeni în seamă, a urlat „Sir, yes, Sir!" de s-au spart termopanele, a identificat ca inamic pe femeia de serviciu (Juanita, 46 ani, intrată ilegal în țară), a scos Berreta-ul din dotare și cu doar două gloanțe bine plasate a „secured the area, Sir!".

Ce de aplauze, cum se mai bucura lumea, o mamă a venit cu copilul și i-a oferit flori, oamenii se îngrămădeau sa-i strângă mâna în timp ce călcau fără milă pe mătura plină de sânge a Juanitei... reușise, Mullins intrase în afacere.

Scopul lui era însă mult mai ambițios. Cu ajutorul unor simulatoare virtuale extrem de violente urma să seducă tineretul american, să le inoculeze setea de sânge și apoi să stea liniștit să vadă cum democrația SUA se ducea de râpă din cauza numărului crescând al incidentelor violente din rândurile adolescenților.

A reușit? Este America pe cale să se prăbușească? Sau este doar un alt complot al guvernului?... DAR mai ales: or să mai pună ăștia de la **LEVEL** poster în revistă?! Răspunsurile la întrebările voastre și chiar mai mult decât atât (de exemplu întrebările noastre la răspunsurile la întrebările voastre) le puteți afla doar dacă citiți următoarele rânduri.

Nu

... așa că hai să revenim la jocul de față. La câțiva ani după ce șoca lumea cu primul Soldier of Fortune și al său engine_de_smuls_capete_și_mâini(TM), GHOUL, Raven s-a mai „aliat" o dată cu fostul mercenar de cursă lungă și a scos pe piață mult așteptatul Soldier of Fortune 2: Double Helix cu al său engine _de_smuls_capete_și_mâini_2(TM), adică GHOUL 2.



Eu încercând să mă distrez pe seama coechipierilor

Jocul pică într-un moment cât se poate de prost pe piața FPS-urilor din două cauze:

1. Fiind un joc extrem de violent, mai mult ca sigur că va atrage criticile ce s-au făcut auzite din ce în ce mai tare după ultimele incidente în care au fost implicați adolescenți amatori de jocuri violente.

2. Concurența este în acest moment extrem de puternică... iar cel mai de temut adversar, joc care este, paradoxal, produs tot de către Raven, este Jedi Knight II: Jedi Outcast.

Întrebarea care m-a măcinat pe mine din momentul în care am pus mâna pe joc și până în momentul în care am început să scriu acest articol a fost: Va reuși SoF2 să se ridice asupra acestor piedici?

Citiți mai departe și o să aflați...

Alb, negru, gri

Ce vă pot spune despre Soldier of Fortune 2 este că ultima producție a celor de la Raven (care, apropo, or să lanseze în curând Quake4) lasă impresia unui joc cu idei clasice implementate bine dar și cu scăpări de design deranjante.

Jocul te pune, iarăși, în pielea, papucii, șosetele și bermudele (toate în culori de camuflaj, desigur) lui John Mullins, același soldat neobosit care nu contenește să își pună armele în slujba omenirii, a organizațiilor ultra-secrete și a gamer-ilor din toată lumea. Povestea jocului este clasică până la plictis și fiți siguri că nu vă va distrage atenția în timpul acțiunii. Este cu ceva columbieni, niște mafioți, un rus, doi, ceva savanți



Soldier of Fortune și GHOUL în acțiune...



...GHOUL2 și SoF2, la fel de sângeros



Hei, uită-te în spate... pe bune, nu e o glumă!

nebuni, „vai mamă, se duce lumea de râpă", „nu vă temeţi, doamnă, am să vă salvez eu!" etc...

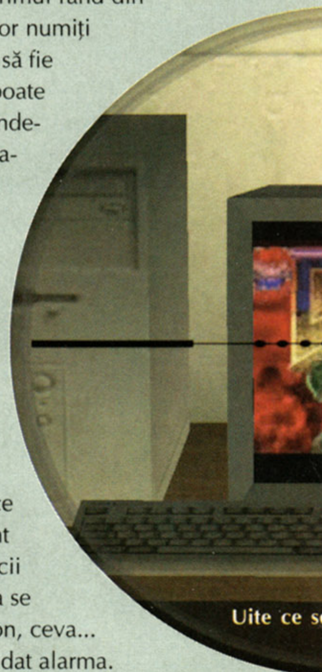
Cum spuneam la început, lucrul cel mai şocant la SoF2 este modul în care îţi poţi ciopârţi inamicii. Cu setările de violenţă date la maximum vei avea de înfruntat cadavre care cer să fie ciopârţite în bucăţele, inamici cu AK-ul în mâna dreaptă şi fără stânga, terorişti care şchioapătă într-un picior şi se împiedică de celălalt, oameni mai mult sau mai puţin vinovaţi târându-se speriaţi după un colţ, de ruşine să nu le vezi gaura din burtă etc. Din fericire, pentru cei cu probleme cardiace sau mentale, există posibilitatea de a transforma jocul într-un pac-pac în care inamicii mor silenţios, cu mult bun simţ, de zici că doar i-ai trimis la culcare. Aşa că dacă aveţi copii, o soacră cardiacă sau aveţi puternice tulburări mentale, vă implor, jucaţi SoF2 cu setările de violenţă date la minim... mă rog, dacă totuşi soacra vă este totuşi atât de antipatică...

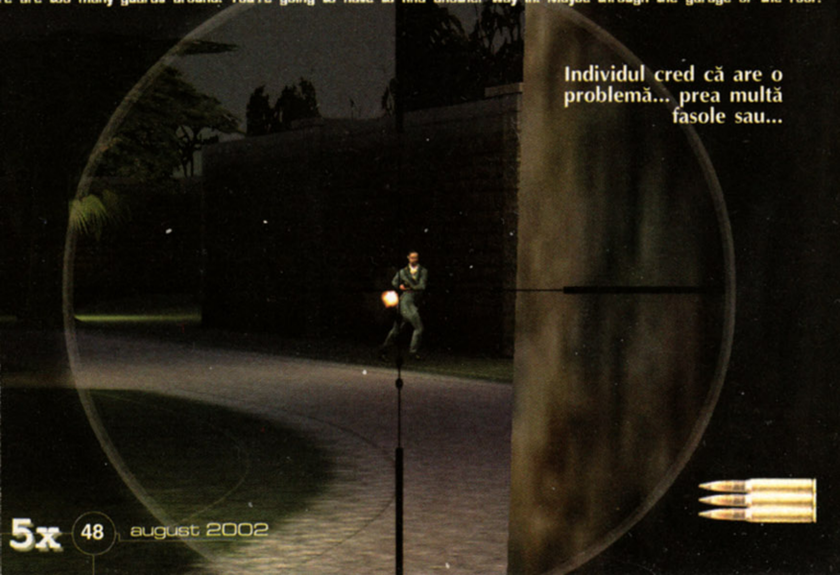
Un lucru este însă clar... SoF2 este, fără îndoială, cel mai realist simulator militar pe PC. Asta în ceea ce priveşte arsenalul din joc. Se vede clar că s-a depus un volum enorm de muncă în design-ul şi comportamentul armelor... Te vei putea „juca" cu o puzderie de pistoale, mitraliere, puşti, sniper-e, aruncătoare de grenade, etc. Unul dintre lucrurile pe care i le reproşez jocului în această privinţă este faptul că nu poţi trage prin uşi, cutii etc (ce mai, până şi în Counter-Strike poţi aşa ceva), iar asta devine destul de frustrant atunci când ştii că inamicul este după uşă şi dacă o să o deschizi, o să încasezi mai mult ca sigur un glonţ gratuit.

O altă scăpare la capitolul „Arsenalul şi cum ne folosim de el" se poate observa atunci când te arunci pe burtă, sperând ca inamicul să nu te observe prin iarba deasă din junglă. E bine, nu te observă, dar, în momentul în care vrei să îţi scoţi pistolul şi să îl elimini pe nenorocit, observi cu stupoare că, dacă stai întins pe jos, vezi Doamne!, nu poţi să mânuieşti nici o armă. Eh, poate ştiu băieţii ăştia ceva mai mult decât unul care a fugit de armată, dar, hai să fim serioşi, dacă nici măcar armele care sunt făcute special pentru a fi folosite dintr-o asemenea poziţie nu ţi le poţi pune în mână, înseamnă că pe undeva băieţii de la Raven au făcut o greşeală.

Jocul este greu, fiţi liniştiţi, chiar frustrant în unele momente (asta chiar şi pe nivelurile mai mici de dificultate)... Frustrarea vine în primul rând din direcţia mustăcioşilor numiţi terorişti. AI-ul tinde să fie redutabil în SoF2, poate chiar prea bun... Undeva, mi se pare că inamicii trişează, dând impresia uneori că pot vedea prin ziduri, că te pot nimeri de la distanţe enorme şi că îţi pot arunca cu nonşalanţă o grenadă în cap, chiar dacă nu au cum să te vadă. Şi ce este şi mai deranjant este faptul că inamicii pot da alarma fără a se avânta spre un buton, ceva... nu, dacă te văd, au dat alarma. Asta în misiunile în care este permis aşa ceva... în care misiuni, de obicei, dacă alarma este pornită, trebuie să iei totul de la capăt. Ah, plus că nu ai cum să opreşti alarma aia agasantă.

În rest, inteligenţa artificială a inami-





Individul cred că are o problemă... prea multă fasole sau...


Aţi observat cât de populare sunt cutiile în absolut toate jocurile?

cilor și a colegilor tăi se descurcă excelent și este o plăcere să încerci să te joci cu o grenadă aruncând-o spre inamici, ei aruncând-o înapoi și tot așa...

În plus, mai este și sistemul limitat de salvări destul de prost gândit (de exemplu, dacă ai 5 salvări pe misiune, o salvare o vei sacrifica întotdeauna la începutul misiunii, pentru că jocul nu va salva automat nici măcar între misiuni), dar care ar putea să dea ceva senzații tari în plus celor care mai au nevoie de așa ceva.

Single-player-ul din SoF2 nu este remarcabil... este foarte realistic (misiunile din junglă cel puțin sunt extraordinare ca feeling), foarte violent, dar îi lipsește originalitatea. Există o serie de misiuni care îți cer un dram de gândire dar care altfel nu impresionează prin nimic. În cele din urmă s-ar putea ca partea de single-player să vă plictisească mai ales că...


e joacă băieții

... ah, multiplayer!

Dacă vreți cu adevărat acțiune, fără a vă simți incomodați de greșelile comise de AI-ul oponenților, atunci nu aveți decât să vă găsiți ceva amici dispuși să își piardă câteva ore în SoF2 și gata... distracția e garantată.

Dacă single-player-ul vi s-a părut incitant, atunci să vedeți cum e în multiplayer. Cei de la Raven s-au spetit să pună la dispoziția jucătorilor un mod de multiplayer din care să îți fie greu să mai ieși și au reușit. În afară de plăcerea de a te înfrunta cu niște oponenți umani vei găsi și o serie de hărți extrem de bine puse la punct, mai multe moduri de joc (din care, însă, doar câteva sunt interesante) și un comportament al armelor mai bine pus la punct decât în single-player. Știu, pare ciudat, dar așa este... comportamentul armelor din single diferă de cel al armelor din multi și, credeți-mă, acesta nu este nici pe departe un minus.

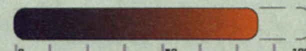
Tot ceea ce vă trebuie ca să vă bucurați cu adevărat de joc este un sistem destul de puternic. Soldier of Fortune 2 folosește engine-ul de Quake III, „nițel" modificat, numai bine ca să îți mai ceară niște resurse. Jocul arată bine, deși tind să cred că Jedi Knight II arată și mai bine, iar dacă ai ocazia să vezi junglele din Columbia cu detaliile maxime, atunci ești un om norocos.

Pe undeva pe aici trebuie să închei acest review așa că o să sar direct la concluzii. Personal, cred că genul FPS este pe moarte... Lipsa de originalitate și diversificare m-a făcut să evit jocurile de acest gen în ultimul timp. Raven pare însă că a găsit o soluție cât de cât viabilă. Astfel, ultimele jocuri scoase de ei ies în evidență prin anumite caracteristici foarte bine puse la punct: Jedi Knight II prin implementarea aproape perfectă a săbiilor Jedi, iar Soldier of Fortune 2 prin gradul de violență dus la extrem (și, poate, prin realismul armelor). Din păcate, SoF2 iese în pierdere aici și, ca urmare, single-player-ul din acest joc este mult sub cel din Jedi Knight 2, însă strălucește efectiv la partea de multiplayer.

Concluzie? Dacă aveți prieteni dispuși să dea un SoF2 cu voi în rețea, nu pierdeți ocazia sub nici o formă... dacă însă trăiți la marginea orașului, izolat și fără viață socială, s-ar putea ca jocul să vă dezamăgească. Și asta nu e bine... știți cum e, omul supărat pe viață, zice că societatea e de vină că el este un ratat și nimeni nu îl place, vede jocul și violența din el, i se face poftă de niște zbierete ca la mama acasă, așa că iese la vânătoare în oraș... știți voi... Ok, o să mă opresc aici pentru că văd că iarăși încep să aberz. Uuuuuu... uite o inimă... weeee, încă mai bate!

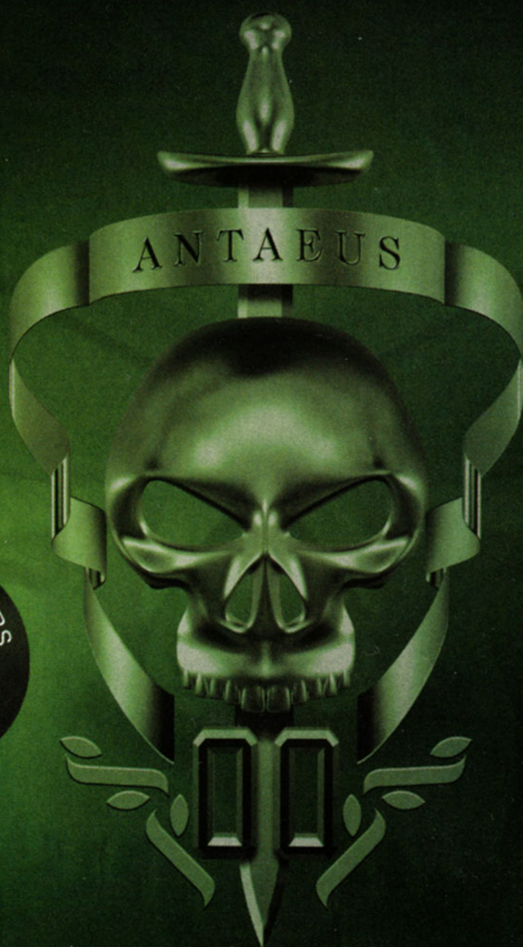
Mitza

Titlu	Soldier of Fortune 2: Double Helix
Gen	FPS
Producător	Raven Software
Distribuitor	Activision
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	PIII 800 Mhz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	ravensoft.com
Grafica	19/20
Sunet	13/15
Gameplay	25/30
Feeling	04/05
Multiplayer	10/10
Storyline	02/10
Impresie	08/10

Nota: 81



Așa... pe ei!


Unde-s doi, puterea crește!





Lupte, tactici şi mult sânge rece în anul 2032

Multe jocuri v-au fost oferite de **LEVEL** până acum şi multe altele vor urma. Dacă până acum au existat cititori care s-au exprimat pozitiv, iar alţii negativ asupra jocurilor full de pe CD-ul nostru, iată că în această lună vă vom prezenta un joc care va mulţumi cu siguranţă pe toată lumea. Hostile Waters: Antaeus Rising are toate elementele necesare pentru a căpăta o poziţie privilegiată între jocurile voastre favorite: o poveste bine pusă la punct, cu fărâma de science-fiction necesară pentru a ne face imaginaţia să zboare, o intrigă bine dezvoltată pe parcursul întregului joc pentru a nu ne mai dezlipi de la calculator, filmuleţe de calitate excelentă pentru crearea unei atmosfere specifice perioadei în care se desfăşoară acţiunea, personaje care ne vor deveni cu siguranţă simpatice, o împletire de acţiune şi strategie cum rar am mai văzut, o grafică excelentă fără a suprasolicita sistemele noastre îmbătrânite prematur şi o interfaţă prietenoasă în momentul în care i-aţi descoperit secretele. Într-un cuvânt, vă aşteaptă o experienţă de excepţie după ce aţi instalat jocul.

Prin 2032

Omenirea este în sfârşit în pace după decadele zbuciumate ale începutului de secol. Cu toate acestea, un grup al vechilor magnaţi, bogaţii de odinoară care au rămas fără putere şi Preşedintele, un tip de construcţie militară care nu poate accepta ca puterea să-i scape printre degete, lucrează la destabilizarea noii ordini şi întoarcerea la perioada de război de dinainte. Aceştia pornesc un bombardament masiv împotriva zonelor populate din bazele lor situate pe 20 de insule artificiale din Pacific. Cei care încearcă să păstreze pacea instalată nu au la dispoziţie nici un fel de arme, nu au unităţi antrenate pentru a face faţă unor astfel de provocări. Există însă undeva, în adâncurile Pacificului, un Adaptive Cruiser. Acesta este un carrier, o fabrică plutitoare care poate produce tancuri, elicoptere de transport şi de atac, arme sofisticate de apărare şi unităţi de regenerare şi folosire a materia-


Efecte de lumină la răsărit



Dă-i la glandă


Iată ce se întâmplă când te joci cu focul

lelor. Întregul echipaj este mort, dar, în 2032, există o găselniță pe care cu greu ne-am putea-o imagina acum: chip-uri de captare și stocare a sufletului. Numai câteva din cele recuperate sunt funcționale, deși și acestea au nevoie de reparații serioase. Dar, înlăuntrul lor, stau ascunși adevărații luptători care vor fi readuși la viață pentru a putea scăpa lumea de tirania magnaților prin distrugerea bazelor insulare ale acestora.

Soulcatcher chip

Aceasta este una dintre cele mai originale găselnițe tehnologice pe care le puteau găsi producătorii. Ideea este de-a dreptul fantastică, permițându-le să realizeze o combinație foarte reușită între acțiunea cu sufletul la gură, strategie militară și management al resurselor. Cruiserul este folosit pe post de bază. Aici vor fi construite vehiculele cu care vom acționa la sol și în aer. Jucătorul va putea realiza mașini pentru transformarea deșeurilor feroase în energie, care va fi apoi folosită la realizarea propriilor vehicule. Elicopterele și tancurile pot fi echipate cu arme diferite care au parametri diferiți în ceea ce privește distanța de tragere și damage-ul pe care-l pot face. Elicopterele de transport nu pot fi folosite în luptă, deoarece nu sunt echipate cu nici o armă, dar sunt utile pentru transportul unităților și pentru aducerea la Cruiser a tot felul de obiecte pe care misiunea le cere. În momentul construcției, vehiculele pot fi echipate cu armuri (prețul lor va crește) și cu chip-urile de captare și stocare a sufletului. Dacă unitatea respectivă nu este echipată cu așa ceva, ea nu va face nici o acțiune dacă nu va fi comandată de jucător, pe când, dacă va avea la bord un astfel de dispozitiv, se va purta ca cel mai calificat om pe postul respectiv.

Fiecare suflet are anumite caracteristici care țin de personalitatea celui care i-a dat naștere. Va trebui să fim atenți pe cine cu ce tip de unitate combinăm, pentru ca eficiența să fie maximă. Jucătorul va putea prelua oricând controlul asupra oricărei unități, dezactivând pentru moment controlul personajului respectiv, dar, în cele mai multe situații, nu vă sfătuiesc să faceți acest lucru, deoarece AI-ul partenerilor este foarte bun în luptă: manevre de ocolire, foc în rafale, ambuscade, toate sunt executate excelent, cu condiția să aveți omul potrivit în mașina potrivită. Cu toate acestea, misiunea nu se va rezolva singură. Jucătorul trebuie să intervină deoarece el este singurul care are privirea de ansamblu asupra misiunii și care poate ordona acțiunile unităților pentru îndeplinirea obiectivelor.

Titlu	Hostile Waters: Antaeus Rising
Gen	Act/RTS
Producător	Rage Games Limited
Distribuitor	Interplay Entertainment
Ofertant	LEVEL
Procesor	P II 300 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	Minim 16 MB
ON-LINE	antaeusrising.com

Gameplay

Jucătorul poate oricând activa interfața tactică. În acest moment, pe ecran va apărea harta 3D în timp real a misiunii și vom putea selecta fiecare unitate în parte pentru a-i stabili acțiunile pe care le va face. Putem da waypoint-uri, putem comanda ridicarea unui obiect de la sol și transportarea lui la bază pentru a fi analizat sau transformat în energie, putem comanda atacarea unui anumit obiectiv sau însoțirea și paza altuia. Comenzile sunt ușor de dat și vă veți descurca imediat prin hățișurile hărții și ale meniului. După aceea, acțiunea se transformă într-un first-person 3D sau un third-person plin de viață, în care putem lăsa personajul să lupte după știința sa sau putem să preluăm noi controlul. În momentul în care o unitate este distrusă, soulcatcher-ul va capta din nou sufletul pilotul și vom putea regenera fără probleme unitatea respectivă în Cruiser. Bineînțeles că acest lucru înseamnă energie, prezența unui „culegător de fiare" la sol fiind absolut necesară.

Campania jocului este complexă. Sunt 21 de misiuni care vă vor oferi vreo 40-50 de ore de joc. Din păcate, jocul nu are multiplayer. Grafica 3D a acestuia este superbă. Efectele speciale sunt bine făcute. Există o alternață zi-noapte (la vreo 15 minute de joc efectiv), noaptea jucătorul putând trece pe vederea specială. Sunetul ne va lovi în mijlocul luptelor cu puterea tunetului. Unitățile vor comunica tot timpul între ele, avertizându-se unele pe altele de apropierea inamicului, manifestându-și bucuria pentru distrugerea acestora și primind felicitări din partea celorlalți. Trebuie să vă avertizez că limbajul acestora este destul de „colorat", dar pentru urechile sensibile, există opțiunea de dezactivare a limbajului trivial.

Nu-mi mai rămâne decât să vă urez joc plăcut în continuare.

■ **Sebah**



Ăăăă, boom!



Ea este Jana

Colecția continuă



Plane Crazy

Might & Magic IX

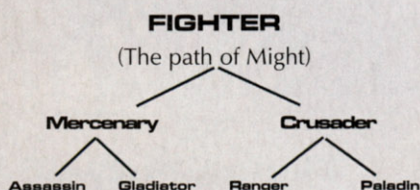
Race, Class & Party

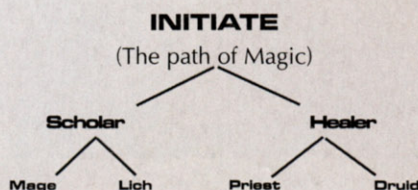
Fiecare rasă are avantaje și dezavantaje de care ar trebui să țineți cont în alegerea clasei. Oamenii sunt adepți în egală măsură atât ai magiei, cât și ai armelor. De aceea sunt potriviți pentru oricare din cele 8 clase finale (în special pentru cele magice). Elves (+Accuracy & -Endurance) sunt cei mai potriviți pentru clasele Ranger și Assassin. Dwarves (+Endurance & -Magic) sunt candidații principali la clasa Paladin; ca o paranteză, chiar dacă clasele Ranger și Paladin pot învăța unele Magic Skills până la nivelul Expert (vezi tabelul), nu irosiți skill points pentru a le îmbunătăți aceste caracteristici. Half-Orcs (+Might & –Speed) sunt cea mai bună alegere pentru clasa Gladiator.

Caracteristica Accuracy este foarte importantă, pentru că determină cât de frecvent caracterul își va lovi adversarii în luptă, iar în combinație cu un număr mare de atacuri veți face ușor față unui grup mare de adversari.

Încercați să concentrați asupra unui singur personaj skill-urile ID Item, Merchant și Disarm Trap, pentru a vă descurca mai ușor cu multitudinea de obiecte găsite (Paladin, Assassin sau Lich). Fără Perception Skill viața voastră în universul Might & Magic IX va fi cam stresantă și de aceea vă recomand să-l alegeți încă de la crearea party-ului.

Fiecare personaj începe jocul ca Fighter sau Initiate. Pentru a avansa în grad vor trebui îndeplinite acele Promotion Quests, la fel de importante ca și cele principale, pentru a duce la sfârșit jocul. Asasinul este un luptător versatil, ceea ce-l face extrem de eficient. Un Gladiator cu Grandmaster Spear, echipat cu două sulițe are nu mai puțin de 6 lovituri pe atac. Paladinul este foarte rezistent și are stun attack dacă folosește o armă din clasa Cudgel – numai bun pentru prima linie. Ranger-ul, împreună cu arcul Everstrike (poate fi echipat doar de Priest și Ranger) are un ranged damage surprinzător (3 săgeți pe atac care nu dau greș niciodată). Preotul este un luptător moderat, avantajul său fiind vrăjile defensive. Dacă vreți să folosiți vrăji ofensive, dar nu vreți să renunțați categoric nici la cele de tip healing, atunci alegeți clasa Mage. Lich-ul beneficiază de cele mai devastatoare vrăji ofensive. Un Druid cu Grandmaster Dodge și Unarmed Combat devine un respectabil cunoscător al artelor marțiale, cu un număr mare de lovituri pe atac (pentru fiecare 3 puncte peste level 10 Unarmed Combat, pe Grandmaster, druidul primește o lovitură în plus pentru fiecare atac). De asemenea, vrăjile de tip healing sunt mai eficiente decât ale unui Mage sau Lich.





Sturmford&Drangheim

Anskraam Keep (Sturmford, S-V) este ținta a două quest-uri principale, deci este de preferat să vorbești mai întâi atât cu Bjarni Thorvaldssen în Sturmford, cât și cu Sigmund the Stressed în Drangheim, ca apoi să poți face ambele quest-uri într-o singură călătorie.

Bjarni îți va cere să-i alungi pe impi (intrați pe ușa de sus – sunt în total 8 Imp Fires care trebuie distruse). Sigmund vrea să dezactivezi apărarea fortăreței: mergi sus pe clădire și intră printr-una din trape folosind cheia pe care ți-a dat-o Jarl-ul din Drangheim. În partea din spate a camerei este un mecanism cu două roți care acționează podul: distruge lanțurile ce duc afară spre metereze (cu Expert Perception Skill lanțurile vor apărea înconjurate de o lumină roșie). Lângă peretele exterior, în mijloc, este o manetă pe care trebuie să o activezi ca să ridici poarta.

Al doilea lucru pe care trebuie să-l faci pentru Bjarni este să-l eliberezi pe Generalul Ivsar din închisoarea din Drangheim (N-E). Obții de la intrare Visitor's Pass, apoi caută bucătăria închisorii și vorbește cu bucătarul. Dacă te angajezi să-i eliberezi fratele, acesta îți va spune cum să ajungi la nivelul superior, unde este ținut Generalul. Odată ajuns sus, folosește manetele din camera gărzilor ca să deschizi ușile celulelor și vorbește cu Generalul și cu Antoni. S-ar putea să fii nevoit să omori câteva gărzi (le-am omorât pe majoritatea) ca să ieși. Există două modalități de a intra și ieși din închisoare: prima e ușa principală, iar a doua este fântâna din satul din E hărții. Nu uitați să vorbiți cu Generalul în fața închisorii. La întoarcerea în Sturmford va trebui să-l luați din Tavernă și să vă prezentați cu el în fața lui Bjarni pentru a termina quest-ul.

Sigmund the Stressed vrea să-i aduci din Chasm of the Dead (partea de N a Drangheim-ului) artefactul Crona Kiga. Este un quest cam dificil, pentru că eroii voștri nu sunt încă prea experimentați. Dacă aveți probleme, lăsați-l pe mai târziu (până când membrii grupului ating level 20). O vrajă fără de care aventura voastră în Chasm of the Dead (sau mai bine zis Undead) s-ar sfârși prematur este Turn Undead. Pe întreg parcursul jocului vă va fi de un real folos. Nu încercați să vă luptați cu mai multe Apparitions deodată, iar în ceea ce privește scheleții și mumiile e mai bine să-i atrageți în locuri mai sigure și să-i eliminați unul câte unul. Ca să evitați dese întoarceri în oraș, e bine să aveți un personaj cu Expert Repair Skill și unul cu Expert ID Item Skill. Acest quest vă va aduce o grămadă de bani și experiență. Nu uitați că tot aici veți găsi și Lich Instructions, în caz că aspirați la acest rang.

Fiind la începutul jocului vă vor fi de folos quest-urile secundare din Sturmford și Drangheim, destul de ușoare de altfel. Ar fi bine să nu părăsiți Sturmford-ul până nu găsiți în Beet Hoven manuscrisul lui Ludwig Van (casa de lângă Tavernă). Spionul pe care îl caută Bjarni Herjolfssen din Tavernă se află la parterul clădirii Town Hall. Un quest secundar îți va da și Jarl-ul Bjarni, și anume să-i duci lui Kira the Cold din Thronheim o scrisoare. În Drangheim vorbește cu Nicolai Ironfist (lângă zidul de S al orașului) care își dorește o slujbă la circ

(mergi în Guberland la „The Gathering"), iar Jarl-ul Sigmund vrea să găsești sursa bârfelor la adresa sa (trebuie să vorbești cu Greudach A'Dorad, pe care o găsești tot lângă zidul de S și să mergi apoi să o cauți în Sturmford pe Marsaili A'Lanth). Town Portal Stones se află în castelele celor doi Jarl-i.

Slay the Dragon Quest part 1: ca să primești quest-ul cu dragonul, trebuie să vorbești cu hangiul în Taverna din Sturmford; acesta te va trimite să-l cauți pe Snorri the Fist (se află în Taverna din Thjorgard).

Fighter to Crusader Promotion: în templul din Drangheim vorbește cu Keith Bloodaxe, care îți va cere să pui capăt terorii instaurate de banda Yabboe. Cele trei obiecte trebuie returnate proprietarilor.

Guberland

În capătul de S-V al plajei veți găsi „The Gathering" (ușor de recunoscut după bolta de piatră de la intrare); aici, lângă primul cort îl veți găsi pe Thorir Mouth care îl va angaja pe Nicolai Ironfist. Tot el este cel care îți va da Capestone of Order (trebuie să câștigi cele 6 premii la oricare din jocuri), de care ai nevoie pentru a face quest-ul din Isle of Ashes, Verhoffin Ruins – ceva mai târziu.

În Guberland City vorbește cu Jarl-ul Markel the Great, care îți va propune două quest-uri principale și unul secundar. Pe Ivan the Smart îl găsești lângă corturi pe plajă și răspunsurile la întrebările lui sunt: 1) Sturmford & Drangheim. 2)Verhoffin. 3) Hallenhalt. 4) Hubris. 5) Making Magic Items. 6) He was murdered by his personal guards. 7) Ivan the Smart. The Book of Rules se află în Lindisfarne în Ta'Sar Academy.

The Dook Castle este în partea de S-E a hărții. Este un quest secundar, ușor de făcut (va trebui doar să vorbești cu el pe un ton mai dur și va accepta să plece). Dacă unul din eroii tăi dorește să devină Ranger, atunci trebuie să știi că arcul Everstrike se află în galeriile de sub castel într-un cufăr negru (în aceeași cavernă, sub apă, spre ieșirea din N, vei găsi un al doilea cufăr negru), iar ca să intri trebuie să miști unul din cele patru scuturi din camera sub care apar pe hartă tunelele. La ieșire gărzile nu se vor purta prea frumos cu tine. Town Portal Stone se află în aceeași secțiune a orașului cu Apothecary&Library.

Initiate to Healer Promotion: mergi în templu (secțiunea de N-V a orașului) și vorbește cu Tjolnir the Super-neat, care îți va cere să-l vindeci pe Nutty Nurtigan (cușca de lângă reședința lui Markel the Great). Ia firele de păr din Old Hag's Cave (capătul de N al plajei) și du-i-le lui Skarphedinn Njalssen în Apothecary (secțiunea S-E a orașului). Acesta va prepara antidotul de care ai nevoie.

Thronheim

Du-i lui Kira the Cold scrisoarea lui Bjarni. Aceasta nu-l prea simpatizează pe Jarl-ul din Sturmford și va lăsa la latitudinea ta dacă îi vei spune sau nu adevărul. La rândul ei, Kira are două quest-uri pentru tine. Primul este de a scăpa orașul de „Honkies" (trebuie să vorbești cu marinarul de la docuri care se va oferi cu plăcere să te ajute – prima dată i-am trimis în Guberland, dar am observat că destinația nu prea contează). Cutreieră orașul și trimite-i pe cei trei misionari ai lui „Great Honk" la docuri. Al doilea quest principal este de a găsi Mountain Pass (în partea de S-E a hărții) și de a redeschide drumul spre Thjorgard (tot ceea ce trebuie să faci este să străbați trecătoarea de la un capăt la altul și să omori tot ce-ți iese în cale).

În Tavernă sunt două personaje de care s-ar putea să ai nevoie: Dagfari the Peevish, care vrea să duci un mesaj în Temple of Ratatosk (aici se află și Town Portal Stone), față în față cu castelul lui Kira the Cold, și Thorfinn Skullsplitter, care te va ajuta să devii mercenar, îndreptându-ți pașii spre Atli Sigmundssen din Guberland.

Ca să poți folosi serviciile băncilor în joc, trebuie să faci un quest special. La banca din Thronheim discută cu Brynhildr the Money-wise. Ținta quest-ului sunt 6 (7) Orbs of Linking, care se află în E hărții în clădirea Inventa Storca. După ce le-ai recuperat trebuie să le instalezi în fiecare bancă din Chedian (abia după ce le-ai instalat pe toate băncile vor începe să presteze servicii). Intrarea în Connecting Tunnels este în N-V, singura modalitate de a ajunge în Yorwick. În N veți găsi un drum ce duce în Frosgard.

Fighter to Mercenary Promotion: Atli Sigmundssen (îl găsești lângă intrarea în „The Gathering") are nevoie de cineva care să-i păzească corabia. Trebuie să schimbi garda de la doc la 3:00 AM și să aperi barca de bandiții care vor apărea la un moment dat.

Slay the Dragon

Nu vă recomand să intrați în peștera dragonului până nu aveți cam level 50. Cred că aceasta este singura luptă în care partea cea mai grea cade pe personajul/personajele din clasele magic. În funcție de clasă puteți aplica mai multe tactici, dar ceea ce este cu desăvârșire necesar sunt rezervele substanțiale de wands of poison cloud. În cazul în care aveți în party un Priest, acesta va folosi vrăjile Bless, Elemental Protection, Haste, Fleet Foot și Natural Armor în momentul în care grupul a ajuns în peșteră. Setați pe quick spell vraja Regeneration sau Heal, iar restul combatanților se vor echipa cu wand-uri. Nu uitați să refolosiți vrăjile când efectul acestora trece. Folosiți-vă și de cele trei coloane de piatră de pe margine și de răgazul dat de atacul monștrilor Winged Mutant. Vraja Divine Intervention poate fi folosită doar de Mage și Priest o dată pe zi, deci trebuie utilizată când vrăjitorul rămâne aproape fără spell points. În cazul în care un personaj moare, singura alternativă este Resurrection, dar numai pentru Priest și Mage. Poison Cloud Spell are un efect sporit pentru Lich și Mage, deci în acest caz puteți opta pentru ea pe post de quick spell. Lich-ul se poate baza pe vrăjile Curse și Paralyze, diminuând calitățile de luptă ale dragonului. Druid-ul nu este un personaj 100% magic, iar dacă doriți să-l aveți în grup mai folosiți și un Mage sau un Lich.

Am observat în Dragon Cave că cele două cufere negre își refac conținutul de fiecare dată când reintri în peșteră. Folosește „quick save" în fața intrării. Intră și verifică-le conținutul. Dacă ceea ce găsești îți este de folos, păstrează obiectele și ieși afară (mersul în zig-zag te va feri de atacurile dragonului) și reintră, repetând procedeul. Într-un final cutiile vor rămâne goale, dar vei avea un party dotat cu cele mai tari obiecte din joc. De fiecare dată când nu găsești nimic util folosește „quick load". Partea proastă este că de acum încolo celelalte cufere negre întâlnite îți vor oferi doar o sumă de bani.

Așteaptă apoi până la 7:00 AM, vorbește cu Atli și vei fi promovat la rangul de Mercenary.

Promotions

Mercenary to Assassin Promotion: cel care te va promova la acest rang este Atli the Quick în Taverna din Drangheim. În Kluso's House intrați prin balcon. Pumnalul este suspendat deasupra căminului în camera de jos. Încercați să nu alertați toate gărzile și în special nu-l supărați pe conte. Cutia neagră conține un obiect foarte folositor viitorului asasin, deci nu o neglijați. Partea a doua a quest-ului constă în asasinarea lui Guaire A'Velsi, singurul personaj din oraș care poartă arme.

Mercenary to Gladiator Promotion: promotorul se află la etajul al doilea al Town Hall-ului din Sturmford. Îți va cere trei lucruri: basilisk skin, Kira's shield (castelul din Thronheim, anticamera sălii tronului – scutul este rezemat de zid) și să câștigi în Arena din Thjorgard pe Lord level (credeți-mă că nu e floare la ureche, dar nici nu este imposibil).

Crusader to Ranger Promotion: în Fosgard vorbește cu Fenja Tree Friend pentru promovare. Everstrike se găsește în Guberland, iar Dungeon of Secrets se găsește în N-V Frosgard-ului. Nu intrați înăuntru până ce nu aveți Expert Perception Skill. Salvați după fiecare secțiune a labirintului și nu uitați că nu trebuie să declanșați nici măcar o singură capcană.

Crusader to Paladin Promotion: în curtea interioară a Mănăstirii din Lindisfarne caută-l pe Grehgknak the Right. Ca să devii paladin trebuie mai întâi să previi asasinarea Jarl-ului Sven Forkbeard of Thjorgard. Asasinul îți va destăinui cine se află în spatele conspirației: Harris Willington (îl găsești în General Store). În Sturmford, vorbește cu Fridlief Gjukissen în Town Hall. Hoțul pe care îl cauți este Hatlati Oord și se plimbă în general în jurul Templului. Arestează-l și închide-l în închisoarea de la parterul Town Hall-ului. Acum vorbește cu familia sa (prima stradă cum ieși din parc, casa de pe dreapta) și promite-i lui Itlor, fiul mai mare al lui Hatlati, că-i vei găsi o slujbă (Magic Shop).

Scholar to Mage Promotion: în Thjorgard, Bembridge University (N-E orașului), vorbește cu Johannes Bem. În Verhoffin Ruins se va desfășura prima parte a quest-ului, extrem de dificilă pentru grupul vostru din cauza numeroaselor Terrors. Cheia de care ai nevoie să deschizi încăperea (partea de N a ruinelor) în care se presupune că este jurnalul lui Verhoffin este în S-E hărții, în camera din colț, pe masă. A doua oară Johannes Bem te va trimite în satul din E Drangheim-ului – intră în casa care era închisă până acum. Adevăratul jurnal este ascuns în podea.

Scholar to Lich Promotion: detalii despre cum poți deveni Lich îți va da, în Frosgard, Skulkill the Dark. Cu cele două foi cu Lich Instruction mergi în Yorwick, în Lich Lab și urmează pașii de pe foi. Ingredientele și borcanul pentru Elexir of Defedation le găsești într-o cameră din spate. Urcă la etajul superior și caută Kitchen. Aici folosește focul din mijloc și fierbătorul (e într-un colț al dulapului din aceeași cameră). Cu Elexir of Defedation la tine coboară, activează Transmutation Engine și intră în singura cameră de transformare rămasă intactă – acționează maneta („It's so good to be evil!").

Healer to Priest Promotion: după ce ești promovat la rangul de Healer vorbește, tot în templul din Guberland, cu Gray Slemnir. Tree of Life se află în Ruined Temple din Frosgard (trebuie să spargi interiorul cavoului din capătul de nord al templului). În Frosgard City îl vei găsi pe Nath'i A'Mor în curtea Training Hall-ului, care îți va da, scris pentru Gray Slemnir, Ritual of Consecration. Preotul se află în Mănăstirea din Lindisfarne (vorbește cu Abatele).

Healer to Druid Promotion: în Frosgard o vei întâlni pe Menja Ketildotir care te va pune pe urmele Omului Verde. The Green Man (partea de S-E a hărții) îți va cere trei lucruri cu privire la locuitorii orașului. Vorbește cu Jarl-ul pentru Runestone of Promise și cu Soxolf Tryggvassen ca să repare stâlpul din mijlocul orașului. Cei 6 săteni de a căror promisiune ai nevoie sunt răspândiți în întreg orașul (unul dintre ei este chiar Soxolf Tryggvassen). Întoarce-te la Green Man pentru a fi promovat.

Thjorgard

Castelul Jarl-ului este situat în partea de N a orașului. Jarl Sven Forkbeard îți va cere să-i aduci din Mănăstirea din Lindisfarne „The Thjorad", un ciocan magic. Va trebui de asemenea să repui în funcțiune Thjorad Mines (S-E hărții), un quest lung și plin de surprize. Vorbește la intrare cu Gudrek the Miner care te va conduce în zona predispusă la prăbușire a minelor. Deschide-ți drum prin spărtura din podea și străbate galeriile până ajungi din nou la Gudrek the Miner (prima parte a quest-ului). Acum mergi în centrul hărții și vorbește cu Njall Bjarnissen care are nevoie de Hjarrand Fixer (casa de lângă templul din Thjorgard – îi oferi 1000 gp) să repare mașina din camera din spate. După ce l-ai angajat pe Hjarrand Fixer, întoarce-te în mină în camera cu mașina stricată și vorbește cu el; îți va spune că are nevoie de o piesă de la Armor Shop (schimb-o pe cea stricată cu cea bună). Pentru a rezolva și a treia parte a quest-ului, vorbește cu Ketil Strongpick (galeria din dreapta cum intri în mină). Pentru a distruge peretele de care minerii nu pot trece, este de ajuns să-l lovești cu armele. Tot aici o întâlnești prima dată pe Demoness Ebora (vei avea un quest mai târziu în Arslegard). Poți să te întorci la Jarl pentru recompensă. Town Portal Stone este chiar în fața Jarl-ului.

Slay the Dragon Quest part 2: în Thjorgard City vorbește în Tavernă cu Snorri the Fist. Pentru a-ți oferi detalii în privința omorârii dragonului, va trebui să supraviețuiești în Training Hall (centrul hărții) și să te întorci apoi la el. Ca să intri în Training Hall, trebuie să ajungi pe acoperișul clădirii și să folosești spărtura din zid. Tot ceea ce ai de făcut aici este să ieși pe ușa principală (sfatul meu este să explorezi toate încăperile – vei găsi un cufăr negru). Snorri te va trimite să-l cauți pe Abbot Leffery Caid în Mănăstirea din Lindisfarne.

Initiate to Scholar Promotion: în oraș caută Bembridge University (N-E orașului). Vorbește cu Tymon the Nord, care-ți va cere să examinezi un Magreeb (monstrul pe care îl cauți se află în N-E hărții, unde se găsește și drumul spre Frosgard).

Frosgard

Jarl Tryygva Ravenlocks are nevoie de la tine de două lucruri: să-l scapi de Yanmir the Frost Giant și să găsești o modalitate de a sparge gheața din jurul

Skill/Class	Assassin	Gladiator	Ranger	Paladin	Mage	Lich	Priest	Druid
Armsmaster	M	GM	M	M	E	E	E	E
Disarm Trap	GM	M	M	E	M	M	M	M
Merchant	M	E	E	GM	E	M	E	E
Perception	M	E	GM	E	E	E	E	E
Item Repair	E	M	M	M	N	M	GM	E
ID Item	M	E	E	E	GM	M	E	M
ID Monster	E	E	GM	E	M	M	E	E
Body Building	M	GM	M	GM	N	N	E	GM
Learning	M	E	M	M	GM	GM	M	M
Meditation	n/a	n/a	E	E	GM	GM	GM	M
Blade	GM	GM	E	GM	n/a	n/a	n/a	n/a
Cudgel	N	M	E	GM	E	E	M	E
Bow	E	E	GM	M	N	N	M	E
Spear	M	GM	E	E	n/a	n/a	n/a	n/a
Thrown	GM	E	E	N	E	M	n/a	n/a
Unarmed	E	M	N	E	n/a	n/a	M	GM
Armor	M	M	M	GM	E	E	M	M
Dodge	M	M	GM	E	N	N	N	GM
Shield	E	GM	E	M	n/a	n/a	E	E
Elemental	n/a	n/a	E	N	GM	GM	M	M
Dark	n/a	n/a	n/a	n/a	E	GM	E	N
Light	n/a	n/a	N	E	GM	E	GM	E
Spirit	n/a	n/a	E	E	E	E	GM	GM

docurilor. Yanmir's Sky Fort este în N-E hărții. Trebuie să evitați orice ciocnire cu Yanmir. Singura modalitatea de a-l omorî este de a slăbi podeaua unui coridor (partea de S a fortului). Pentru al doilea quest vorbește în oraș cu Bodwar Elvissen (care se află undeva pe malul mării) și cere-i să trimită un butoi cu „sunflowers" pe gheața din preajma docului. Nu-ți rămâne decât să arunci în aer butoiul și să vorbești cu Jarl-ul pentru recompensă. Acum poți veni în Frosgard și cu corabia. Town Portal Stone este în Magic Shop.

Lindisfarne

În S hărții găsești Ta'Sar Academy. În camera cu biblioteca supra-etajată nu este nevoie să așezi cărțile de pe masă în rafturile de sus. Mergi în camera din spatele mesei. Cum intri pe dreapta, în perete, este un raft cu cărți (o ușă secretă pe care o deschizi atingând cartea puțin ieșită în afară – se observă la o privire mai atentă). În această încăpere vei găsi The Book of Rules, pe care trebuie să i-o duci Jarl-ului Markel the Great în Guberland.

În N-E hărții se află Mănăstirea. Ca să-i determini pe cei patru călugări care păzesc „The Thjorad" să plece la rugăciune, trebuie să tragi clopotele (ordinea în care trebuie trase sforile este următoarea, de la stânga la dreapta: 1,5,2,4,3).

Slay The Dragon Quest part 3: Abatele Leffrey are și el un quest pentru tine: ca să poți chema dragonul trebuie să recuperezi „The Saint's Relic" din Wizard's Lab, în Yorwick. The Dragon Cave este tot în Lindisfarne, în N-E.

Yorwick

Din moment ce nu este disponibilă pentru acest oraș vraja Town Portal, vă recomand să folosiți Lloyd's Beacon pentru a călători mai ușor aici. Wizard's Lab este în S-E. Ca să găsești „The Saint's Relic", trebuie să setezi teleporter-ul din camera de la intrare pe alb (în ultima încăpere pe dreapta, într-un dulap este un mini-teleporter – în camera în care ajungi, pe masă, vei găsi ceea ce cauți). Tot în Yorwick este și Lich Lab, în N-V. În Connecting Tunnels, peretele ce blochează tunelul ce duce direct în sat poate fi spart doar dinspre nord.

The Writ of Fate

După ce alianța este formată, Sturmford și Drangheim intră în război din cauza acțiunilor tale. Convinge-i să semneze tratatul (pe care-l va face Kira the Cold). În timpul consiliului de război din Thronheim va apărea Yrsa the Troll și te va trimite într-un quest: tre-

buie să câștigi la toate jocurile din „The Thing" din Thjorgard (V hărții) și să-i duci premiul lui Bikki în Thronheim (lângă poarta de N a orașului).

Vorbește cu soldatul de la intrarea în palatul din Thronheim și urmărește armata alianței în Yorwick. Ca să mergi mai departe trebuie să comiți o sinucidere în masă (ești liber să alegi orice metodă). Ca să intri în Arslegard, ai nevoie de Writ of Fate, pentru care Hanndl te va trimite în The Dark Passageway.

The Dark Passageway: Ca să ridici podul, trebuie să folosești manetele în ordinea următoare: skeleton, banshee, lich, zombie, banshee, lich, zombie, skeleton (foaia de la intrare). În defileu trebuie să parcurgi drumul de pe margine și să miști scheletul ce joacă rolul de manetă. În zona ce seamănă cu o pădure tot ceea ce trebuie să faci este să omori Colloidal Warrior-ul. Când ajungi în lac trebuie să îi liniștești pe cei doi monștri marini. În locul cu dune de nisip trebuie să aranjezi oglinzile, astfel încât raza generată de cristalul de la intrare să ajungă la cristalul din fața ușii. În camera în care scrie pe perete „Be righteous", alege ușa din dreapta. Pe podeaua următoarei încăperi sunt patru semne, ordinea în care trebuie să le atingi fiind: 3,1,2,4 – rămâi pe ultimul dintre semne. La capătul încercărilor te așteaptă Igrid și un teleporter spre Guberland. Ia de la Thorir Mouth („The Gathering") Capstone of Order și mergi în Verhoffin Ruins. Ca să deschizi ușa laboratorului (V) trebuie să atingi colțurile pentagramei (roșu, galben, albastru, verde și portocaliu). Așează Capstone of Order pe piedestalul din față și-ți va apărea pe masă al tău Writ of Fate cu care vei putea acum intra în Arslegard.

Arslegard

Intrarea în Hall of Gods este în S-E. Vorbește cu Skraelos, care te va duce în Afterworld pentru a aprinde Six Fires of Penance. (Răspunsurile la întrebările inchizitorului sunt: 1) You, my lord. 2) To serve you, my lord. 3) We encouraged others to trust our misjudgement. 4) We owe those we betrayed. 5) We must pay the price of failure. 6) The ultimate price, my lord. Our lives. 7) Yes, my lord.

În Frosgard răzbună-te pe Forad Darre și vorbește cu Tamur Leng. Veți fi chemați amândoi în fața lui Krohn și împreună porniți în ultimul quest: Imprison Njam the Meddler – God of Mischief.

Primește quest-ul hangiului și vei avea ocazia să o reîntâlnești pe Demoness Ebora în Bath House. Aveți mare grijă la războinicii ei.

SKILL	EXPERT/MASTER	GRANDMASTER
Blade	Sturmford/Drangheim	Thjorgard
Cudgel	Sturmford/Drangheim	Thjorgard
Bow	Sturmford/Drangheim	Thjorgard
Spear	Sturmford/Drangheim	Thjorgard
Thrown	Sturmford/Drangheim	Thjorgard
Unarmed	Sturmford/Drangheim	Thjorgard
Armor	Sturmford/Drangheim	Thjorgard
Dodge	Sturmford/Drangheim	Thjorgard
Shield	Sturmford/Drangheim	Thjorgard
Elemental	Guberland/Thronheim	Lindisfarne
Dark	Guberland/Thronheim	Lindisfarne
Light	Guberland/Thronheim	Lindisfarne
Spirit	Guberland/Thronheim	Lindisfarne
Armsmaster	Sturmford/Drangheim	Thjorgard
Disarm Trap	Thjorgard/Frosgard	Yorwick
Merchant	Thjorgard/Frosgard	Yorwick
Perception	Thjorgard/Frosgard	Yorwick
Item Repair	Thjorgard/Frosgard	Yorwick
ID Item	Thjorgard/Frosgard	Yorwick
ID Monster	Thjorgard/Frosgard	Yorwick
Body Building	Thjorgard/Frosgard	Yorwick
Learning	Thjorgard/Frosgard	Yorwick
Meditation	Guberland/Thronheim	Lindisfarne

The Tomb of a 1000 Terrors

Casa lui Njam „Băgăciosul" se află pe aceeași stradă cu Bath House. Citește foaia de pe masă ca să afli cum îl poți înfrânge pe zeu. Determină-l pe Njam să te urmeze până în The Tomb of a 1000 Terrors (folosește vraja Wizard Eye și nu privi în spate). Ușa spre catacombele de jos (N) este închisă. De la intrare mergi spre E (ajungi într-o încăpere cu platforme plutitoare). Oprește-te pe cea mai mare și apasă butonul care apare când platforma coboară (va deschide o ușă secretă în N camerei – un cufăr negru). Continuă să mergi spre S și apoi spre V (capcanele din capăt nu pot fi evitate). În camera cu cele trei cufere negre nu vă luați la trântă cu Njam, ci fugiți în cercuri până acesta pleacă. Cele patru puzzle doors se deschid astfel:

		3	
1			
			4
	2		

Acum că ai cheia (una din cutiile negre) poți coborî scările spre catacombe ușa închisă de la început. Aici trebuie să obțineți tot dintr-un cufăr negru o cheie (în spatele tablei de șah) pentru a deschide ușa de la labirintul din N hărții.

Când ajungeți la nivelul superior aveți grijă la a doua tablă de șah (piesele se transformă în Lesser și Greater Demons). Fiecare Lesser Demon care moare revine la viață sub formă de Greater Demon, deci nu vă continuați drumul înainte de a-i anihila definitiv. Urcați scările și dați o ultimă bătălie cu demonii. În stânga este un panou după care se află o manetă.

Felicitări, ați terminat Might & Magic IX!

■ **Ionutziel aka Shadow**

**** Am considerat partea de sus a hărților ca fiind N, pentru că am sesizat anumite deficiențe în sistemul de orientare al jocului (în special în Thonheim).****

NEWS

Snow War

Unul dintre Mod-urile mai trăznite care a fost și Mod of The Week pe site-ul PlanetHalflife este Snow War, un shooter cu o singură armă - bulgărele de zăpadă. Veți fi dotați cu o pereche de mănuși de ultimă oră, calibrate dinamic în niște laboratoare Hi-Tech și cu o diplomă de absolvire a Școlii de Bulgăreală. Folosindu-vă cunoștințele de fizică și mecanică, va trebui să loviți oponenții cu sete și cât mai des posibil. În prima fază veți fi dotați cu un set de trei bulgări, iar ulterior, dacă suprafața de sub picioare este corespunzătoare, vă veți putea produce proprii bulgări. Acum, în ce constă fun-ul și tactica? Păi, să presupunem că adversarul a intrat într-o clădire. După ce și-a terminat muniția, nu mai are ce face, pe când voi, aflați pe zăpadă, folosiți avantajul muniției nelimitate, iar el devine istorie. Simplu. Mod-ul este mic și se găsește pe site-ul dedicat lui.
on-line: planethalflife.com/snowwar







Să ne dăm cu discu'-n... organism

Exact. Dacă în gură nu e bine sau e vulgar, există și alte modalități de comunicare... cu interiorul. Iar dacă aceste posibilități nu vă satisfac, atunci vă recomand sincer să faceți rost de una. Eu ador gâtul. Poziția sa vulnerabilă undeva sub cap, cu rădăcini adânci între umeri, linia sa fină cu mici trepidații carotidiene, precum și rolul hemingway-ian de pâlnie de argint pentru înecați, bere, vin, brifcor, bile, chei, soda caustică, baloane, săbii, vomă, mă fac să trec de partea cealaltă, să pic în patima lugubră a psihoticului asemănându-l astfel cu o punte a suspinelor frânte violent de către un corp străin extern gen circular, disc abraziv, ghilotină, unghieră, geam de la bucătărie și nu în ultimul rând discul gamer-esc de față.

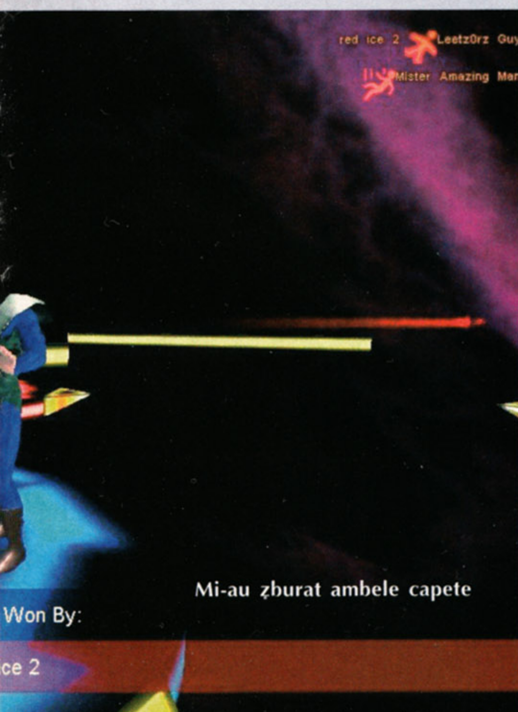
De-a bușitu'

Dacă nu știați până acum, acest super Mod, circa 85% Arcade, vine cu ultimul update de Half-Life. Eu personal ador Mod-urile de Half-Life, deoarece unele sunt atât de pe din-afară, încât începi să-ți pui problema dacă această lume în care trăim nu este pe punctul de a o lua razna. În cazul de față, nu este vorba despre așa ceva, ci despre un Mod ceva mai cumințel în care singurele scene violente se reduc la căderea în neant și secționarea gâtului cu un disc. Nimic deosebit. Pentru creșterea indicelui FUN, poate ar fi mers introduse și alte elemente de succes, ca de exemplu gâturi de [...] opus care să strige „pe mine, ba nu pe mine", etc. O altă îmbunătățire ar fi fost un pic de sânge



icochet

care să rămână pe ici pe colo, nu de alta, dar e vorba de carotide, jugulare, măduva spinării și alte succese mărețe ale muncii de Creație. Deja mă pierd, așa că voi face un efort sa vă spun despre ce este vorba. Numele Mod-ului nu trebuie analizat, dat fiind faptul că este destul de intuitiv – prin tranzacții succesive și analize lingvistce elaborate, am dedus că vine de la verbul „a ricoșa". Oricum, deocamdată concluzia aceasta este în stadiu de ipoteză, dar sunt sigur că vom avea și confirmări. Ceea ce trebuie să faceți este să intrați minim doi oameni în joc și să vă uitați bine în jur. Veți observa un decor futuristic, plin de suprafețe discoidale. Pe aceste suprafețe, câteva săgeți indică o anumită direcție. Pășind sfioși pe această săgeată, nu mare vă va fi surprinderea când veți fi propulsat în aer către un alt disc. Dacă veți face imprudența să schimbați coordonatele de zbor în timpul aceluiași zbor și nu veți întâlni un zid sau teleportor, neantul vă va înghiți, să trăiți măi! Oricum nu contează, pentru că nu se pierd puncte.



Mi-au zburat ambele capete

Dindiscîndisc

Pentru ușurarea (nu la colț, că luați amendă) exprimării, senzația de deplină satisfacție pe care o veți avea pe parcursul jocului am denumit-o incorect dindiscîndisc. Scopul tevaturii este să folosiți minidiscurile pe care le aveți în dotare pentru a doborî partenerul de joc de pe o anumită platformă și a câștiga astfel puncte. La început, veți avea trei discuri care, după fiecare foc, vor avea tendința să se întoarcă la posesor. O altă posibilitate este să vă aruncați către un oponent și când ajungeți lângă el, să apăsați clic dreapta (secondary), pentru a-i introduce partea superioară a corupului, adică mansarda, în embargou. Ce s-a întâmplat? Dacă sunteți în posesia celor trei discuri, la secondary mai aveți unul numit decapitator care se conformează cu succes descrierii. Adițional, pe hărți mai puteți găsi o serie de combo-uri care vă dau disco-puteri suplimentare: Power shot (mai tare), Fast shot(mai repede), Freeze shot(mai încet, dar pentru el) și Triple shot (mai trei sau Maitreiy). În rest, trebuie să fugi, să te ferești, să dai cu discu' dar nu să și sari, pentru că nu se poate.

Și atât

Jocul vine din start cu trei hărți pline de personalitate, de discuri și teleportoare. Apropo de teleportoare, veți primi un punct bonus pentru fiecare kill dacă folosiți aceste dispozitive ca intermediari între sursa discului și finalitatea sa ca scop. Mai în glumă, mai în serios, mod-ul este excelent, ceea ce nu se poate spune despre multe alte lucruri, gen supa de cantină sau șosetele 3-la-10-mii.

on-line: www.lipsă.com

■ Locke

NEWS

Battle of the Millenium

Iată că un grup de pasionați au inventat o nouă Modalitate de a ne rupe tastaturile sub efigiul Half-Life. De data aceasta este vorba de bătălia timpurilor, cea de pe urmă, în care toți supereroii prezenți în benzi desenate au luat-o complet razna, au turbat și pe fond de deathmatch își dau unii altora. Turbații prezenți de față sunt Superman, Spawn, Batman, Goku, Megaman și Spiderman. Fiecare dintre eroi are o serie de arme ca primary, la care se adaugă 4 atacuri speciale, caracteristice fiecăruia în parte. În rest, testați și voi superatacul lui Superman, Cutremur de Pământ. E cool!

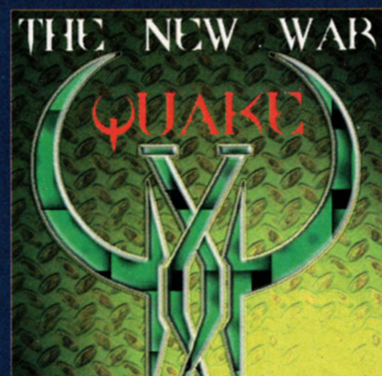
on-line: planethalflife.com/botm

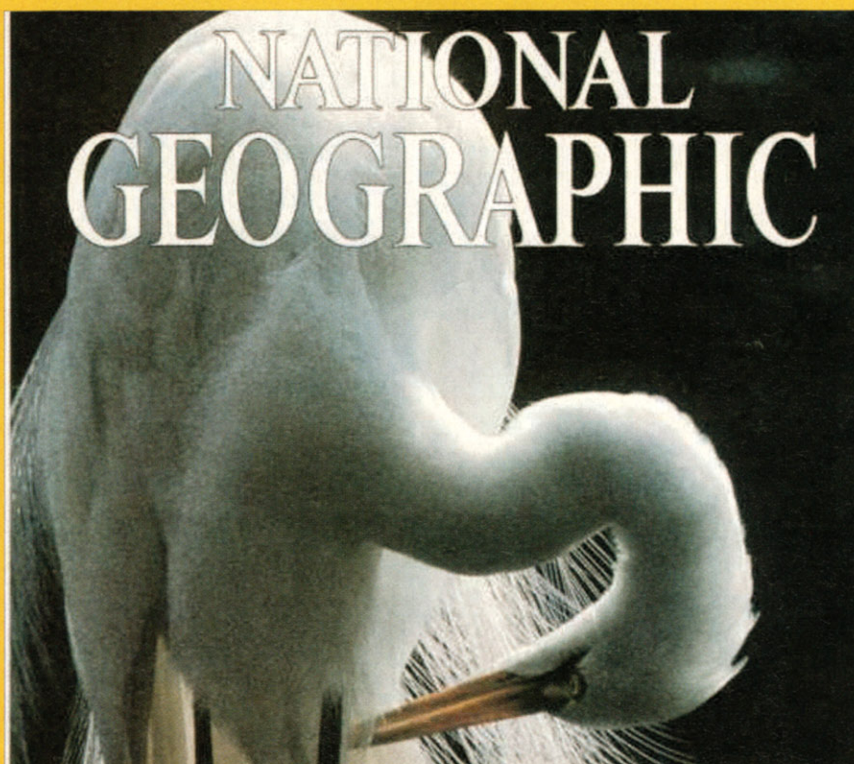


Concurs Q4

Chiar dacă despre Quake 4 nu se mai știu atât de multe, o serie de oameni se agită, fac zgomot, încearcă să atragă atenția în stânga și în dreapta, poate, poate producătorii se vor milostivi. Ceva de genul acesta se desfășoară și pe site-ul PlanetQuake unde se desfășoară un amplu concurs de logo-uri Q4. Pentru cei care dispuneți de Internet, încercați că nu aveți nimic de pierdut. Ca exemplu, iată un gen de logo cum nu trebuie să faceți, deoarece o să-i doară ochii și capul pe toți cei care vor îndrăzni să-l privescă.

on-line: www.planetquake.com





National Geographic – 10 Legendary Years 1990-2000

O impresionantă colecție pe CD conținând 10 ani de activitate editorială a uneia dintre cele mai prestigioase publicații de popularizare a geografiei.

Eu nu pot să mă opresc din a fi nedumerit. Adică, eu iarăși nu pricep: cum vine asta „10 Legendary Years 1990-2000"? Pentru ce sunt anii ăștia legendari? Pentru explozia SIDA în lume? Pentru adâncirea discrepanțelor economice între ăștia și ăia? Pentru câteva războaie numa' bine potrivite pentru intervenția justificată a forțelor democratice, dacă se poate ale SUA (niște iscusiți ai pagubelor colaterale și ai eroismului prin accident, defecțiune sau neatenție)? Pentru câteva blaturi monumentale ? Pentru Spice Girls? Pentru miraculoasa rezolvare a tuturor problemelor din paharul cu apă? Sau pentru vânzările foarte bune ale revistei National Geographic? Oameni buni, dacă vouă anii ăștia vi s-au părut mai legendari decât alții, lămuriți-mă și pe mine pe forumul nostru de la www.level.ro. Și mai dumiriți-mă și dacă Baba Novac este mai legendar decât Pipăruș Petru. Și care din ei ar merita să devină post-mortem membru cu drepturi depline al Asociației Naționale de Luptă Corp La Corp Pentru Locul de la Geam.

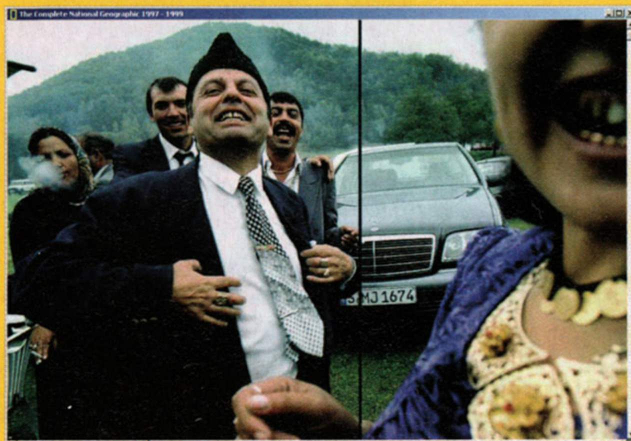
Altfel, mișto as expected, acest National Geographic pus pe 5 CD-uri. Cum ar veni, aici veți găsi toate numerele acestei excelente publicații (1990-2000), cu imagini și articole, adică aproape 18.000 de pagini de text, peste 18.000 de fotografii și ilustrații, mai mult de 890 de articole, ce mai!, o tonă de material plin de informații interesante, într-o prezentare de calitate.

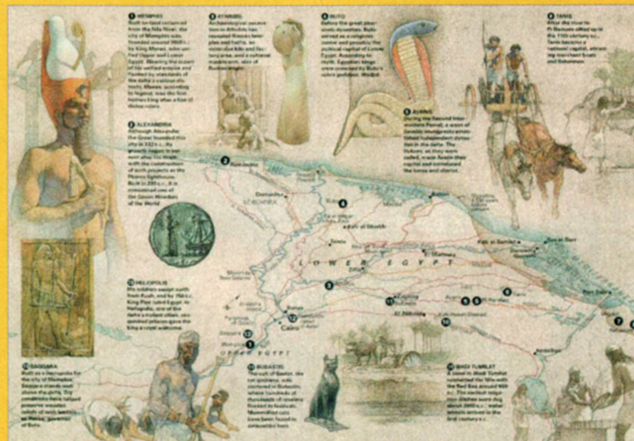
Aș dori mult de tot să termin aici acest articol, dar îngerul meu negru îmi dă ghes să bag și strâmba regulamentară în rândurile de față. Dintre ilustrațiile prezentului articol, care credeți că se lăfăia, mare, în paginile 2 și 3 ale unui articol despre România? (Hint: follow the white rabbit. And don't ever come back.)



■ Marius Ghinea

Distribuitor:	Mindscape Entertainment
Ofertant:	Monosit Conimpex Tel: 021-330.23.75





talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l şi expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Braşov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Braşov.

☐ **DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:**

☐ 3 luni, la prețul de 230.000 lei
☐ 6 luni, la prețul de 400.000 lei
☐ 12 luni, la prețul de 750.000 lei

Începând cu luna ______

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poştal / ordinul de plată nr.** ....

☐ Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament **LEVEL**

8/02

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (0268/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

☐ **DA, doresc**

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL Aparate Foto Digitale	75.000 lei/buc.		
CHIP SPECIAL Homepage	75.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de .... cu ☐ mandatul poştal nr. ....

talon de comandă 8/02

Tombola LEVEL şi





Tombola din acest număr vă oferă ca premiu jocul The Settlers IV - The Trojans and the Elixir of Power.

1 **De cine este ajutat E.T. în jocul: E.T. - Adventure Game?**

a) de un pitic b) de trei copii c) de soarta

Răspunsul se găseşte în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi



Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul şi expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1 ☐

8/2002

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			











E.T. – Adventure Game

Sună cunoscut: „E.T. phone home"?

Bineînțeles că și E.T. este un extraterestru bun de muls. Așa că nea Spielberg a scos anu' ăsta o versiune nouă a filmului „E.T.", reșapată cu sculele digitale ale zilei de azi. Bun prilej de a aduce figura multmediatizatului extraterestru pe piața jocurilor pentru cei mici. Unul din cele trei jocuri apărute cu asemenea ocazie, cel despre care vom vorbi în aceste rânduri drepte (în sensul alinierii, paralelismului și ortogonalității), se numește... Mami, cum se numește?... Că nu e foarte clar, dat fiind faptul că pe copertă scrie așa: „E.T. The Extraterestrial The 20th Anniversary" și, dedesubt, „Adventure Game". Undeva, în dreapta, mai scrie „Ages 8+". Și „PC CD-ROM". Deci, ne-am liniștit, jocul are titlu, iar eu v-am dat toate elementele necesare ca voi să îl găsiți, undeva, pe copertă. Sau pe capac...

Odată ajuns pe Pământ, E.T. se neajutorează aproape complet și numai cu sprijinul celor trei copii ai familiei nuștiucare (ah, ce-aș fi vrut să fie Addams!!), trebuie să-și semnalizeze prezența pe Terra, către frații de anatomie și fiziologie de peste Lactee. Astfel încât întreg jocul este o căutare prin casă și dependințe, a elementelor cu ajutorul cărora E.T. va putea să construiască un transmițător interstelar com-promițător (adică promițător sub aspectul capabilităților de comunicare). Și de aici se naște o întreagă serie de mini-joculețe tip puzzle, labirint, sokoban etc. ce urmăresc să dezvolte abilitățile copilului mic și foarte mic în folosirea calculatorului, mouse-ului, culorilor, formelor și altor „-ului" și „-ulor".

Jocul este foarte plăcut, interesant și educativ pentru grupele de juniori, ajutat fiind copios de filmulețele de tip cutscene, ce cuprind momente din filmul original, modelate în animație tridimensională, care sunt pur și simplu faine. În rest, mă mai fulgeră numa' una-două întrebări: este adevărat că E.T. poate să dea lumină și căldură la tot cartierul? și că poate să „ridică-mă la cer", cu bicicletă cu tot?

E.T. – Action Game

Bunul nostru E.T. tocmai și-a mărit aria de acoperire!

Adică, de la spațiul strâmt al unei căsuțe americane P+1 și mansardă, fără a mai socoti și câinele, E.T. taman ce a ajuns să se desfășoare în ditamai Kosmos. Pe care se pare că va trebui să îl și salveze, prin mijloacele specifice farmecelor sale personale, care includ levitația, telekinezia, curarisirea (adică healing-ul), precum și infarctarea miocardică (traducere personală a cuvintelor „heart stun" de pe coperta jocului).

Pe patru planete se va agita E.T. în nobilul scop al salvării Universului, ce pare a putea fi atins prin găsirea unor specimene rare de plante exotice (oare ierburile de la Vama Veche îi trimit mesageri lui E.T. acolo, în Cosmosul de Sus? Houston, avem vreoooo proooblemeeemăăăăăă????). Jocul se desfășoară și pe planeta natală a lui E.T., numită Planeta Verde (probabil acoperită în întregime de mari traficanți de fân).

Parcurgând 25 de niveluri pline de puzzle-uri și alieni periculoși, Action Game cu E.T. este un joc atractiv pentru cei de vârste la care zecimalele contează când cumperi hăinuțe noi. Cu speranța că mouse-ul nu se va dovedi prea greu de urnit de publicul target-at de producători, recomand Action Game ca pe un gen capabil să mărească glandele suprarenale în perioadele de creștere și dezvoltare, pe baza principiului sănătos: „Funcția creează organul".

■ Marius Ghinea

Producător:	Ubi Soft Entertainment
Ofertant:	Ubisoft România Tel: 021-231.67.69



Wipeout Fusion

Recomandabil numai vitezomanilor

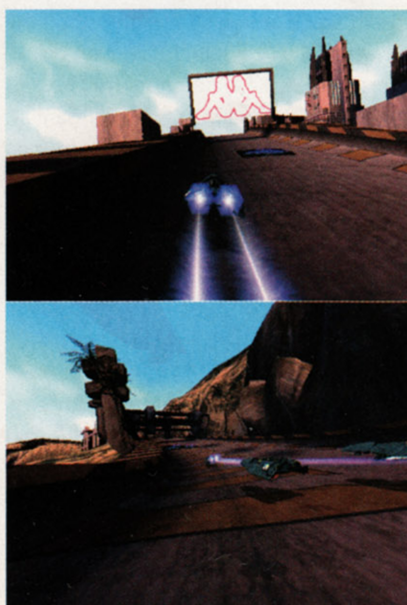
Să presupunem pentru moment că aveți o manie des întâlnită în vremurile noastre – mania vitezei. Să mai presupunem că v-ați săturat de drumurile noastre care nu-ți permit să atingi viteze adevărate. Și să mai presupunem un pic că v-ați cam săturat de numărul mare de amenzi pe care le-ați plătit poliției pentru „depășirea vitezei regulamentare" și v-ați dori ca permisul vostru de „conducător auto" să rămână mai mult prin buzunarele voastre și nu prin nu știu ce sertar al poliției. Să mai presupunem ceva sau deja am atins limita presupusului? Eu zic că ar mai merge o singură presupunere. Să presupunem că avem la dispoziție un vehicul, dar nu orice fel de vehicul. Să fie unul cum numai viitorul a văzut: motor cu reacție pe care nici MIG-urile nu le au, arme futuriste mai ceva ca-n Terminator și o unitate care regenerează mașina în 2 secunde. Ei, ce mai spuneți? Un vis împlinit, nu-i așa? Probabil că așa ceva nu reușeam noi să prindem noi în veci vecilor dacă nu exista Sony. Da, nu vă mirați, Sony ne pune toate acestea la dispoziție prin Wipeout Fusion.

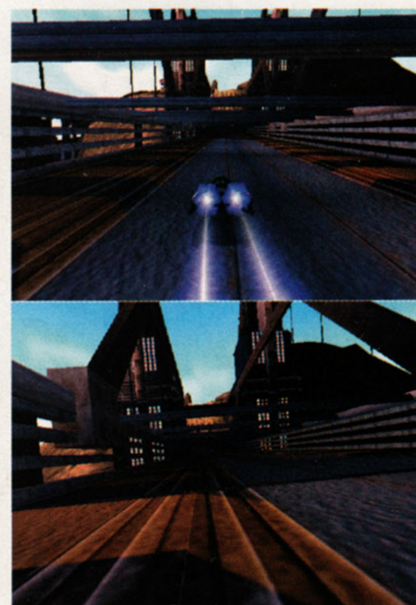
Viteeeezzzzzaaaaaaaa!!!!!

Da, știu. Jocuri precum cel de față au mai fost. Senzația s-a vrut a fi aceeași dar, până acum, nu a fost. Jocul este pe PS2 și folosește bine potențialul pe care consola îl are de oferit. Grafica arată foarte bine, deși nu excelează. Decorurile sunt futuriste, navele arată de parcă ar fi din Războiul Stelelor, dar parcă totuși le lipsește ceva. Traseele au tot felul de șicane și există porțiuni cu obstacole. Sunt și prăpăstii, caverne, poduri rupte peste care va trebui să sărim. Coloristica unora dintre acestea este însă prea stridentă, anulând orice pretenție de realism pe care am fi putut să o cerem de la un astfel de joc. Cu toate minusurile de mai sus, trebuie să acordăm credit producătorilor, pentru că senzația de viteză este prezentă ca în puține alte jocuri. Parcă tot corpul tău ar fi angrenat într-o cursă pe viață și pe moarte în care toate mijloacele de înlăturare a adversarului sunt acceptate.

Navele sunt în număr de 32 și au disponibile upgrade-uri (pe parcursul curselor, după ce am câștigat un anumit număr de credite) care le pot schimba înfățișarea cu totul. Vom îmbunătăți astfel puterea motorului, nivelul de shield, manevrabilitatea, toate putând atinge valori care ne vor face zilele mai ușoare în timpul curselor. De-a lungul traseelor, în anumite zone, sunt așezate porțiuni de boost ce ne vor oferi câteva vi-







teze în plus pentru o perioadă scurtă de timp, precum și porțiuni cu arme (în număr de 26) pe care le vom putea folosi pentru încetinirea adversarului și chiar pentru scoaterea acestuia din joc. Dacă shield-ul este înlăturat, atunci nava va fi scoasă din circuit, iar rachetele, grenadele, frecările cu pereții traseelor, ciocnirile din timpul cursei și toate celelalte nu pot avea nici un efect benefic asupra sănătății navei noastre. Pilotul nu va muri. O unitate specială îl va recupera pe acesta după ce se ejectează. În apropierea porțiunii de final al unui traseu există o zona de regenerare, ca un uriaș cuptor cu microunde, în care nu vom face nici șnițele, nici ouă prăjite și nu, nici nu ne vom bronza, ci vom reface shield-ul navei la maxim.

Nu numai singur

Există 6 moduri de jocuri single player care vor putea satisface orice gusturi. Acestea se axează fie pe viteză și pe clasarea pe o poziție cât mai înaltă a podiumului, fie, pentru cei mai fioroși din fire, pe eliminarea adversarului, pentru ca cel mai rezistent să rămână câștigător. Sunt disponibile și 5 moduri multiplayer pentru distracția voastră și a prietenilor voștri.









În concluzie, nu prea veți avea cum să vă plictisiți. La întreținerea atmosferei va contribui în mare măsură și muzica. Ritmurile techno se potrivesc perfect cu viteza, iar numărul mare al acestora va înlătura plictiseala repetării obsesive.

No, apăi asta a fo cam totul. Să aveți poftă!

■ **Sebah**

Titlu	Wipeout Fusion
Producător	SCEE Studio Liverpool
Ofertant	Sony Overseas tel. 01-2244710

Consolă PS2 oferită de Best Computers

Câștigătorii lunii iunie

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul FIFA 2002 World Cup a fost câștigat de către Ionita Gabriela din București.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Rayman a fost câștigat de către Galeș Adrian-Cătălin din Suceava.

La concursul LEVEL împreună cu Monosit Conimpex, jocul Might&Magic IX a fost câștigat de către Rosuș Ciprian din Lugoj.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Homescu Ciprian din Bacău a câștigat un Thrustmaster Firestorm Dual Power Gamepad.

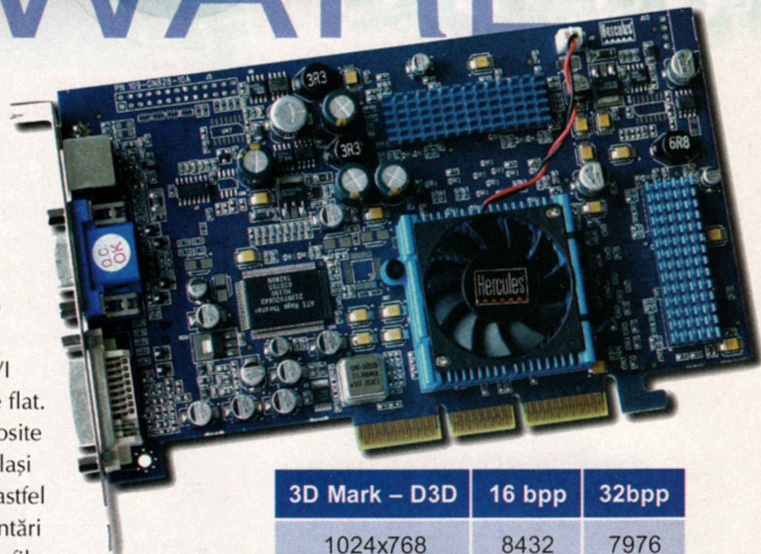
LEVEL și Sony au oferit 10 jocuri PlayStation Alfred Chicken următorilor: Cacoveanu Andrei (Sibiu), Tache Adrian (București), Dragomir Alexandra-Irina (București), Popa Radu Mihai (Brașov), Georgescu Dan Florin (Ploiești), Cadar Marian (Codlea), Ancuța Iulian (Fălticeni), Mușat Nicolae (București), Taloș Cristian (Cluj-Napoca) și Nuțiu Cynthia (Mureș).



Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție 0268-415158 sau 0268-418728.

HARDWARE

Hercules 3D Prophet 8500



Hercules 3D Prophet 8500 este cea mai puternică placă video produsă de Hercules cu chipset-ul grafic ATI Radeon 8500, construit în tehnologie de 0.15 microni și conține 60 de milioane de tranzistori. Cei 128 MB DDR memorie video au „provocat" situarea acestei plăci pe o poziție fruntașă între card-urile dotate cu același chipset grafic. În ceea ce privește jocurile (căci asta ne interesează în primul rând), placa oferă utilizatorilor o imagine excelentă și un management absolut al texturilor, fapt datorat în special tehnologiei HYPERZ II, ce realizează un control agresiv al memoriei, în special pentru implementarea eficientă a HSR-ului (Hidden Surface Removal). Pentru accelerarea 3D, chipset-ul grafic folosește engine-ul smoothvision cu rol de multi sampling și anti-aliasing. Exceptând conectorul pentru monitor, Hercules 3D Prophet 8500 dispune de ieșire TV-Out pe mufă SVHS și ieșire DVI pentru monitoare flat. Acestea pot fi folosite împreună, în același timp, permițând astfel crearea de prezentări sau vizionarea de filme direct pe un televizor. Placa este însoțită de un manual de instalare și de două CD-uri, unul cu drivere și unul cu softul de vizualizare de DVD-uri - PowerDVD.

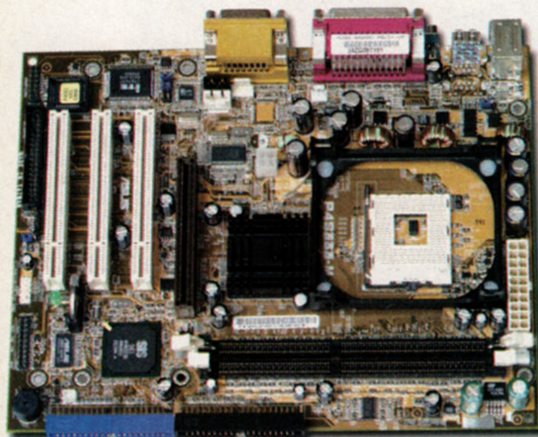
Producător	**Hercules**
Ofertant	**Ubi Soft Romania**
	Tel 021-231.67.69
Preț	**199 USD (fără TVA)**

3D Mark – D3D	16 bpp	32bpp
1024x768	8432	7976
1280x1024	7050	6553
1600x1200	5777	5192

Quake 3 – OGL	16 bpp	32bpp
1024x768	224,53	209,2
1280x1024	187,67	163,6
1600x1200	138,3	118,6

Asus P4S333 – M

În mod normal, când se vorbește despre produsele firmei Asus, se zic doar lucruri bune, ceea ce este valabil și în cazul acestei plăci de bază destinate procesoarelor Intel Pentium4 – Socket 478. Formatul plăcii este MicroATX, oferind astfel un surplus de spațiu în carcasă. Modul în care sunt amplasați conectorii de IDE și alimentare permit o aranjare mult mai aspectuoasă a tuturor cablurilor necesare, oferind astfel o ventilație mult mai bună a componentelor și nu în ultimul rând a microprocesorului. Chipset-ul plăcii este SIS 645, unul din cele mai bune, ținând cont de categoria din care face parte. Asta înseamnă că oferă cel mai bun raport preț/calitate. Pentru memorie sunt folosite două socket-uri în care se poate monta o cantitate de maxim 2 GB de tipul PC2700 DDR. Pentru opțiunile de interfață se folosesc 3 sloturi PCI și un slot AGP. Sloturile CNR sau AMR lipsesc. Pentru unii este mai bine, la alții e posibil să pună probleme. Din păcate, la această placă nu se pune problema prezenței conectorilor de RAID sau SCSI. Din puntul de vedere al dotărilor „on-board" se poate menționa prezența codecului audio AC' 97, a două porturi COM, unul LPT și două USB 1.1. Ca accesoriu suplimentar, placa mai este însoțită și de un HUB pentru încă două porturi USB. Pentru tastatură și mouse sunt oferite porturile de PS/2. Deși în unele specificații ale producătorului este menționat faptul că această placă ar avea și un conector pentru un card de rețea încorporat, modelul de față nu prezintă această opțiune. În schimb, sunt prezente cabluri IDE, cu 80 și respectiv 40 de fire. Producătorii nu au uitat nici de cablul IDE pentru Floppy. Pe CD-ul ce o însoțește se găsesc drivere necesare pentru diferite sisteme de operare, plus câteva utilitare gratuite. Manualul este foarte bine prezentat, explicând pe alocuri cu lux de amănunte diferite aspecte ale modului de instalare și configurare ale BIOS-ului.



Producător	**Asus**
Ofertant	**Depozitul de Calculatoare**
	Tel 021-221.73.77
Preț	**83 USD (fără TVA)**

Eusso KVM Switch



Eusso 2 Port KVM Switch nu este nimic altceva decât un dispozitiv electronic, cu ajutorul căruia pot fi controlate două computere doar printr-o apăsare de buton. Rolul lui este de a ajuta utilizatorii ce folosesc două sisteme (PC-uri) în același timp. Acest dispozitiv conține trei perechi de porturi PS/2 folosite pentru tastatură și mouse și 3 conectori pentru monitor. Modul de instalare este destul de simplu. Cu ajutorul unor cabluri cu mufe de tip „tată" (care de această dată nu sunt incluse în pachet) se conectează porturile PS/2 și, respectiv, de monitor la unitățile centrale. Astfel, la porturile rămase libere, se conectează tastatura, mouse-ul și monitorul. Odată realizat acest proces, nu mai este necesar să faceți nimic altceva decât să lucrați în mod multi-tasking cu cele două calculatore. Și cum totuși orice lucru trebuie să aibă o ordine, modul de selectare a computerelor se realizează cu ajutorul unui buton situat chiar pe partea superioară a switch-ului. Dacă din anumite motive accesul către acesta e dificil, operațiunea de schimbare a titularilor se poate realiza și cu ajutorul unor combinații de taste. Dacă tot am amintit de schimbare, acest procedeu este urmat și de mici semnale sonore de avertizare. În concluzie, switch-ul KVL oferă cea mai bună soluție celor ce utilizează mai multe computere desktop sau notebook-uri, folosind doar o singură tastatură, un singur mouse și un singur monitor. După cum v-ați dat seama, acest dispozitiv vă poate scuti de foarte multe bătăi de cap ce intervin în diversele situații în care e implicată și schimbarea cablurilor între cele două sisteme.



Producător	**Eusso**
Ofertant	**Depozitul de Calculatoare**
	Tel 021-221.73.77
Preț	**55 USD (fără TVA)**

Kinyo Flat Panel Speaker System

În fiecare zi a existenței noastre auzim tot felul de reclame la diferite produse a căror caracteristică principală o reprezintă cuvântul „flat". Se cer monitoare flat, se cer televizoare flat, ca până la urmă să se ajungă să se ceară și boxe flat. Un asemenea exemplu îl avem de față și aici. Este vorba de un sistem audio format din 3 elemente: 2 sateliți și un subwoofer. Deși nu este un sistem super-performant, ideea în sine merită să fie luată în seamă. Puterea P.M.P.O. menționată de producători este de 360 W, însă cea reală RMS este împărțită astfel: subwooferul are o putere de 5 W, iar sateliții 1+1 W. Controlul volumului este dat de un singur buton cu rol și de On/Off. Din păcate lipsesc butoanele de control pentru bas, înalte sau balans. Tehnologia Piezo Ceramic a permis producerea sateliților în această formă plată. Frecvența de răspuns este cuprinsă între 100 Hz și 20 KHz. Dimensiunile sateliților sunt 13 x 18 x 2.5 centimetri, iar cele ale subwoofer-ului sunt 10 x 13 x 18 centimetri. Sistemul audio Kinyo Flat Panel se găsește într-o gamă largă de culori, cea de față fiind botezată „blueberry". Celelalte modele sunt strawberry, grape și tangerine, copiate după culorile folosite de iMac-uri.

Producător	**Kinyo**
Ofertant	**Depozitul de Calculatoare**
	Tel 021-221.73.77
Preț	**19 USD (fără TVA)**





Microsoft Xbox

O eXperiență nouă cu potențial eXploziv

După îndelungi războaie și revolte, vestita consolă Xbox de la Microsoft, de care foarte multă lume a auzit, însă pe care foarte puțini au reușit efectiv să o „simtă" în România, a ajuns și pe bancul nostru de probă. Prima impresie... a fost evident un UAAUUU cât o zi de post. După cum se vede, designul și construcția „box" au reușit. Nu același lucru aș putea să spun despre controller. Pe mine unu' m-a cam lăsat rece în momentul în care am pus mâna pe el. Nu știu exact, ceva nu se leagă... e puțin prea MARE. Totuși, oricât ai fi de „strong" și forțos, nu cred că era necesar să îl umfle așa... parcă ar fi un porc în ajun. Conținutul acestuia (mă refer la numărul de butoane și poziționarea acestora) este asemănător cu ceea ce găsim la concurența directă – PS2. Revenind la consola în sine, voi continua cu specificarea câtorva detalii tehnice pentru cei interesați. Ceea ce este mai interesant este faptul că Microsoft a făcut aici un lucru excelent: a colaborat perfect cu terți producători în vederea realizării unei configurații Xplozive. De exemplu, prin colaborarea între Microsoft și Intel s-a născut un microprocesor comparabil cu un Pentium III la 733 MHz ce rulează pe un front side bus de 133 MHz. Din înfrățirea cu nVidia s-a născut XGPU, un chipset grafic ce rulează la 250 MHz. Acesta este considerat ca fiind cu două generații înaintea chipset-urilor grafice care se găsesc pe actualele plăci video din PC-uri. Rezoluția maximă ce poate fi atinsă doar cu anumite tipuri de TV-uri (HDTV) este de 1920x1080. Alte componente care întregesc consola ar fi cei 64 MB memorie RAM (6.4GB/sec memory bandwidth), un memory card de 8 MB și un harddisk de 8 GB Western Digital la 5400 RPM. La categoria device-urilor I/O (input/output), prezența unei unități DVD-ROM de 4X, a unui conector LAN Ethernet de 10/100 Mbps și a 4 game porturi USB de 12 Mbps nu a putut trece neobservată. Grație unui chipset 3D audio ce include și codec-ul AC3, este posibil suportul audio 3D pe 64 de canale. Una dintre cele mai nasoale faze, care m-a iritat la culme, este imposibilitatea rulării de filme de pe DVD-uri fără achiziționarea unui kit DVD Movie Playback; acest lucru mi-a lăsat un gust amar, deoarece făcusem rost de un film pe care țineam neapărat să îl văd (mi se mai văd urmele de furculiță pe față).

Sistemul de operare este și el unul special conceput, însă kernel-ul pornește de la Windows 2000 cu DirectX 8.0a inclus. Pentru protejarea minorilor de diferite scene așa-zis obscene sau cu un grad mai ridicat de violență, există încorportat și un chipset V-CHIP cu rol de parental control (control părintesc?!?) asupra DVD-urilor.

Dimensiunile unei astfel de „cutii" sunt 31 x 27 x 10 cm. Ca fapt divers, în interiorul acestui computer dedicat jocurilor există nu mai puțin de 800 de componente.

Revin la controller-ul standard ce însoțește acest produs. Format din două „trăgace" analogice, 6 butoane de control, 2 ministick-uri opt direcționale, 2 butoane de navigare (start și back), este însă MULT mai neergonomic decât cel de PS2. Totuși, față de un controller cu care ne-am obișnuit până în acest moment, controller-ul de Xbox prezintă 2 periferice cu sloturi de expansiune. Senzațiile „de realitate" – forcefeedback – sunt datorate celor două motorașe cu un simț al „realității" destul de bine pus la punct.

Pentru a testa abilitățile consolei produse de Microsoft, am avut la dispoziție, din păcate, un singur joc: SSX Tricky pentru Xbox, de fapt o variantă adaptată, preluată de pe PlayStation2. Evident, se vede că jocul nu a fost creat special pentru Xbox, deoarece, sincer, diferențele dintre cele două versiuni sunt minime. Printre jocurile care au înregistrat deja succese notabile pe Xbox se numără și Halo, pe care sperăm să vi-l prezentăm în unul din numerele viitoare. Se cuvine totuși să vă amintesc câteva dintre jocurile de răsunet care urmează să-și facă apariția pe Xbox: NHL Hitz 20-03, Battlefield: 1942, Lord of the Rings: Fellowship of

the Ring, Batman: Dark Tomorrow, Superman: The Man of Steel, Commandos 2, Buffy The Vampire Slayer, Colin McRae 3 și multe altele. Lista lungă de titluri dedicate Xbox demonstrează că, totuși, Microsoft a reușit în bună măsură să capteze atenția producătorilor de jocuri din lume. Să nu uităm că cei de la Bethesda s-au declarat foarte satisfăcuți de performanțele Xbox-ului în Morrowind, un joc ale cărui pretenții de sistem le cunoaștem cu toții destul de bine.

Un alt avantaj potențial al consolei Xbox este posibilitatea de on-line gaming. Aminteam mai devreme placa de 10/100 Mbps din interiorul consolei. Deja există modem-uri pentru conexiuni de tip ISDN, DSL, T1/cable. Ceea ce e mai interesant pentru noi este însă viitoarea apariție a modem-urilor pentru dial-up. Imaginați-vă Xbox conectat la unul din serviciile unui ISP de pe la noi și jocuri de consolă încinse pe linie. Pe când un Counter-Strike pe Xbox? (deși FPS-urile pe console sunt oarecum limitate de lipsa tastaturii și a mouse-ului).

În concluzie, avem în față un Xbox suficient de bine „înzestrat" pentru a oferi o experiență plăcută oricărui gamer împătimit, fiind mult mai puternic decât un PlayStation 2 din punctul de vedere al dotării hardware (procesor, memorie, chipset grafic etc.). Totuși, ergonomia lasă de dorit în unele puncte (esențiale, aș spune eu). Pentru moment, e prea devreme să facem o prognoză a evoluției consolei de la Microsoft chiar dacă, la puțin timp de la lansare, prețul Xbox-ului și al jocurilor dedicate a fost micșorat serios, evident din cauza concurenței Sony și Nintendo (mai ales în Asia).





Dat fiind că piața românească dedicată jocurilor de console este, practic, într-o stare critică (cu vânzări cel mult de ordinul sutelor), șansele ca Xbox să devină o prezență permanentă prin casele noastre sunt încă foarte mici.

Rămâne de văzut cum vor evolua lucrurile.

Producător : Microsoft
Consolă Xbox oferită de Best Computers.
Tel 021-3455505

AVerMedia AVerTV GO

AVerTV GO reprezintă soluția cea mai convenabilă pentru aceia dintre voi care au de gând să își transforme PC-ul într-un televizor. AVerTV GO oferă tot ceea ce oferă și un televizor normal: vizionarea de posturi TV, navigarea prin teletextul diferitelor posturi TV, scheduler, captură de imagine. Placa are la bază chipset-ul Conexant. Deși nu este o soluție „profi", calitatea produsului final – mă refer la calitatea imaginii – este excelentă. Pentru aceia dintre noi mai „leneși", care nu prea au chef să facă drumuri între un fotoliu moale și confortabil și tastatură, acest TvTuner este prevăzut și cu o telecomandă. Cu ajutorul ei, poți să îți implinști „visul" doar la o simplă apăsare de buton. Fiecărei funcții a Tuner-ului îi este atribuit un buton pe telecomadă. De asemenea, pot fi folosite opțiunile de record, pause și play la o eventuală captură de imagine. Să nu uit de butoanele de navigare rapidă prin teletext. Softul de vizualizare este foarte intuitiv și cu o sumedenie de funcții. Dintre cele mai importante amintesc previzualizarea pe rând a 16 canale, looping între ele (full screen) și... Surpriză!... permite controlul asupra anumitor canale cu ajutorul opțiunii de Parental Channel Lock-Out. Adio filme cu... oops. Pentru o captură a imaginilor de o calitate mai bună se poate folosi un alt soft inclus pe același CD cu drivere, numit WinDVR. Cu ajutorul acestuia se pot înregistra secvențe video și audio în format MPEG 2.





Alături de conectorul pentru antenă găsim și un conector de tip RCA pentru situațiile în care dispuneți de un videoplayer. În mod normal, tot cu ajutorul telecomenzii se poate comuta între cele două moduri de intrare a semnalului video.

Producător	AverMedia
Ofertant	Lasting System
	Tel 0256-201.278
Preț	69 USD (fără TVA)

Siemens ID Mouse

Cine ar fi bănuit că securitatea unui sistem poate sta într-un simplu mouse??? Sună interesant, însă acest lucru este posibil datorită soluției ingenioase oferite de cei de la Siemens. La o primă privire, nu pare decât un mouse obișnuit, cu două butoane și o rotiță de scroll, plus nelipsita bilă. Dacă tragem cu ochiu' mai atent, se observă prezența unui senzor FingerTIP. De câte ori nu vi s-a întâmplat să uitați parola de log-are la calculator sau mai rău, să fi fost „furată" de unii dintre colegii de lucru? Cred că unora li se întâmplă acest lucru destul de frecvent. De acum înainte procedeul de log-are s-a schimbat. Modul de funcționare al acestui mouse este pe cât de simplu, pe atât de sigur. Cu ajutorul unui soft inclus pe CD, ID Mouse înregistrează amprenta ta sau a celor care vrei să aibă acces la sistemul tău și o stochează pe HDD. În momentul în care este încărcată secvența de log-are, softul respectiv compară amprenta celui ce utilizează computerul cu cele existente în baza de date. Dacă se întâmplă ca persoana respectivă să nu fie înregistrată în respectiva bază de date, accesul acesteia va fi interzis. Principiul pe baza căruia funcționează acest mouse este acela că fiecare amprentă în parte este unică și personală. ID Mouse poate fi folosit atât la birou cât și acasă. În acest mod se poate restricționa accesul la computer chiar și anumitor membri ai familiei. Rezoluția mouse-ului este de 400 dpi, iar pentru comunicare cu computerul se folosește unul din porturile USB ale acestuia. Sistemele de operare cu care este compatibil sunt Windows 98/NT 4.0/2000 și XP.



■ **BogdanS**

Producător	Siemens
Ofertant	Quartz Matrix
	Tel 0232-217.248
Preț	66 USD (fără TVA)



Waitec Funky MP3/CD Player

Condițiile de umiditate fiind îndeplinite în sezonul musonic, multiple mănăstiri într-un picior își înalță pălăriuțele din solul fertil al domeniului audio digital. Una dintre acestea se dovedește a fi compania coreeană Waitec, ce pătrunde pe piața noastră cu două player-e: MP3 și CD Audio. Cel mai accesibil sub aspectul prețului, numit Funky, este singurul portabil dintre cele două. În ceea ce privește funcțiile de navigare ale Funky, acestea sunt pur și simplu elementare, existând numai posibilitatea de „mișcare" de la o piesă la cea alăturată în structura CD-ului sau de la un album la cel învecinat. Pe display-ul cu cristale lichide sunt afișate numele piesei și informațiile din ID3 tag, dar mai găsim și informații asupra gradului de încărcare a bateriei, numărului albumului și al pistei. Butoanele sunt cele de Mode, Skip/Search, Play/Pause, Stop, Volume +/-. Waitec Funky mai oferă și un egalizator cu cinci preseturi: Normal, Classic, Pop, Jazz, Rock, din care cea mai utilă este cea de Normal, care nu procesează cu nimic materialul audio. Pentru a evita întreruperile în funcționare, Funky este dotat cu ESP (Electronic Skip Control), concretizat într-un buffer de memorie ce poate stoca pînă la 45 secunde de material audio în cazul CD-urilor audio și până la 120 de secunde la audiția unui MP3 la 128 kbps. Din păcate, acest ESP nu se dovedește total eficace decât în situația în care utilizatorul este un pieton cuminței ce se deplasează rectiliniu și uniform (eventual uniform accelerat), scuturările mai puternice fiind simțite sub forma unor foarte scurte întreruperi. De altfel, Waitec Funky nu este ajutat sub acest aspect nici de sistemul de transport, acesta constând dintr-o simplă baretă ce poate fi trecută peste umăr sau în jurul gâtului, permițând însă un balans destul de mare al aparatului. Se poate trece această baretă și în jurul taliei, dar este mai dificil și rezultatul mai puțin stabil decât în cazul în care ar fi existat o metodă de atașare a aparatului de cureaua pantalonilor. De aici transpare un avantaj al Waitec Funky pentru persoanele nepurtătoare de pantaloni. Există o ieșire pentru căști și una de tip Line Out. Ceea ce se aude prin aceste ieșiri nu este de cea mai bună calitate, ba chiar aș spune că Waitec Funky oferă o calitate audio sub medie, cu o dinamică redusă ce duce uneori la probleme de clipping digital (sub acest aspect, piesa „The Wind That Shakes The Barley" a formației Dead Can Dance s-a dovedit devastatoare pentru Funky, punând în evidență și un adaos în frecvență înaltă, pe care acest player îl aduce vocii umane). Totuși, măcar volumul audio maxim oferit prin ieșirea de căști a fost mulțumitor. Pe lângă bareta de prindere și o telecomandă de linie conectabilă la ieșirea de căști, în pachetul Waitec Funky sosit la redacție s-a mai aflat un alimentator ce poate fi folosit atât la încărcarea celor două baterii Ni-MH de dimensiune AA utilizate de aparat, cât și la playback.

Producător	Waitec
Ofertant	Flamingo Computers
	Tel 021-222.50.41
Preț	129 USD (fără TVA)

Waitec Havin MP3/CD Player

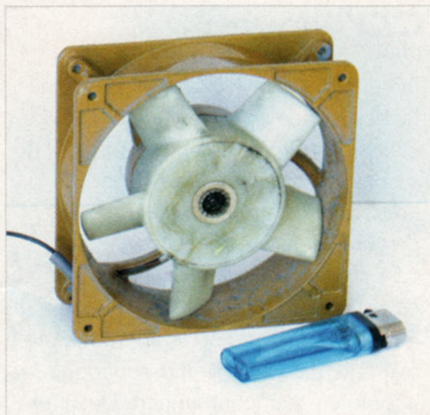
Tot de la firma coreeană Waitec vine și player-ul MP3 și CD Audio numit Havin. Acesta nu este portabil în sensul în care poate fi „atașat" la corpul utilizatorului prin mijloace proprii player-ului. Dimensiunile și greutatea reduse îl includ totuși în categoria portabilelor, putând fi plasat într-un buzunar mai larg sau în automobil. În acest scop veți fi ajutați de sistemul ESP (Electronic Skip Protection), ce oferă un buffer de 48 secunde în cazul CD-urilor audio și de 8 minute pentru MP3-uri la 128 kbps. Și în cazul Havin, ESP-ul a avut o eficacitate limitată, fiind de preferat să evităm șocurile mai puternice asupra player-ului pe timpul redării. Sistemul de navigare este unul simplu, fiind foarte ușor să găsești albumul sau piesa dorită, afișarea titlului piesei făcându-se ori prin ID Tag ori prin FIF (Fields In Filename). Există un egalizator cu 5 preset-uri identic cu cel al Funky, dar și un efect de îmbunătățire a redării frecvențelor joase ce are o anumită utilitate pentru consumatorii genurilor dansante moderne. Calitatea audio este clar superioară celei oferite de Funky, situându-se undeva la nivelul plăcilor de sunet de 20-30 USD. Din păcate, la redarea CD-urilor audio am avut din când în când probleme. Spre exemplu, deși Havin a trecut cu brio testul de calitate audio realizat cu piesa Dead Can Dance „The Wind That Shakes The Barley", nu a trecut în schimb de momentul 2:08 al acestei piste a CD-ului audio „Into The Labyrinth". La finalul ultimei piste a aceluiași CD (care este în ediția originală, de la mămica lui capitalistă plină de drepturi de autor), Havin a continuat să facă playback în gol și chiar să cronometreze mai departe liniștea ce se lăsase cu naturalețe la sfârșitul fizic al piesei. Alimentarea se poate face de la priză, prin intermediul unui alimentator ce poate încărca și bateriile reîncărcabile cu care este livrat Havin. Player-ul de la Waitec funcționează și autonom, cu cele 2 baterii Ni-MH incluse, ce-i oferă o independență de aproximativ 10 ore. Întocmai precum Funky, și Havin face playback de MP3-uri la rate de la 8 la 320 kbps, inclusiv VBR. Aflat într-o poziție superioară colegului Funky sub aspect audio și al facilităților de navigare și playlist, Havin este o ofertă interesantă pentru cei dornici de audiție muzicală în condiții de libertate de mișcare crescută, cu observația că prețul unui Waitec Havin este cu câteva zeci de dolari mai mare decât am fi fost tentați să bănuim în urma testării acestui produs.

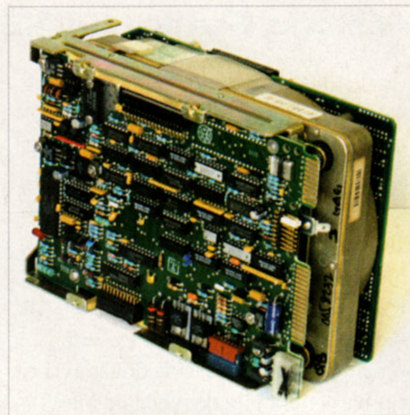


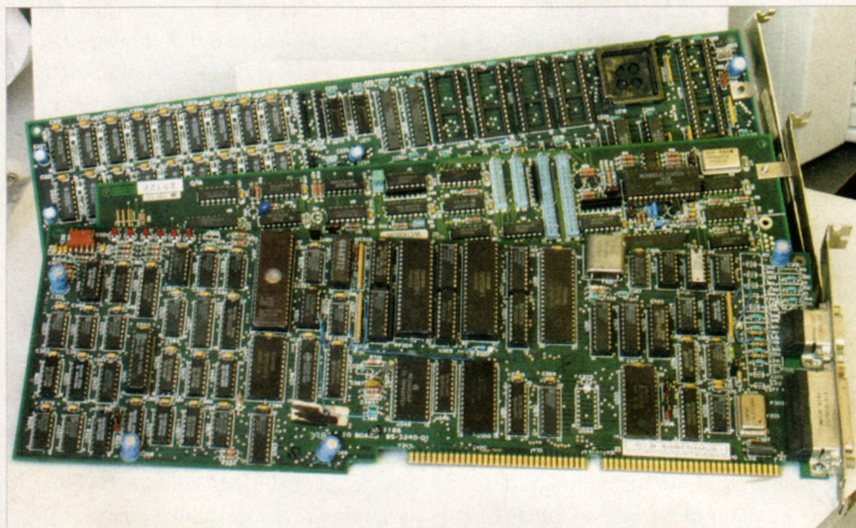
■ Marius Ghinea

Producător	Waitec
Ofertant	Flamingo Computers
	Tel 021-222.50.41
Preț	209 USD (fără TVA)

Hardware Freaks







Vremea toridă de afară ne-a făcut ca nu o singură dată să ne ascundem de razele soarelui, care și și cum a putut. Unii pe la o terasă... alții în propriul cămin... probabil în fața calculatorului. Uite-mă și pe mine în cea de-a doua categorie. Ce să fac? Vreau să joc și eu un Warcaft 3 că, vorba aia, e la modă. Instalez și.. surpriză... se mișcă sub orice critică, nici măcar nu pot să îmi mișc unitățile. Gata, m-am supărat. Să vedeți voi acu' ce upgrade îmi fac la computer! Și uite așa mi-am scos HDD-ul de 5 MB, DIMM-urile de memorie și diferite controller-e. Dar văd că se tot blochează computerul... Îmi iau și un cooler. Eh, iaca... vi le arăt și vouă, poate își aduce aminte vreunul dintre voi de vremurile în care computerele arătau .... cât casa. Specimenele astea au acum rol de bibelou în redacția LEVEL și pot fi vizitate zilnic, între orele 13:45-13:46. Tax free. ☺

■ BogdanS

Get Mobile!!

Motorola V70

Una dintre cele mai spectaculoase realizări Motorola este considerat a fi noul model de telefon – Motorola V70. Design-ul și dimensiunile, modul în care este construit reflectă atenția deosebită îndreptată asupra anumitor detalii. Modul de construcție permite vizualizarea ecranului chiar și în momentul în care telefonul este „la pachet". Greutatea acestuia este de 83 de grame, inclusiv acumulatorul care ține telefonul în viață până la 130 de minute de convorbire și până la 140 de ore în modul stand-by. Motorola V70 are posibilitatea de a funcționa atât în rețeaua GSM 900, cât și GSM 1800. Caracteristici ca GPRS (General Packet Radio Service) sau WAP (Wireless Application Protocol) sunt nelipsite. Alături de acestea, telefonul permite stocarea a nu mai puțin de 500 de numere de telefon și adrese, 64 de ringtone-uri, data, ceas și deșteptător, calculator, convertor curs valutar, alertare prin vibrații, posibilitatea de identificare a apelantului cu ajutorul tipului de apel etc. În situațiile în care nu mai aveți răbdare să căutați prin agendă unul din sutele de numere de telefon, aveți opțiunea de voice dialing. Odată activată această opțiune, tot ce aveți de făcut este să rostiți numele persoanei căutate și telefonul o va recunoaște din agenda proprie... evident apelându-i numărul.

Producător: Motorola

Ofertant: Motorola România





Alcatel One Touch 502 GPRS

Fără a mai sta prea mult pe gânduri, și cei de la Alcatel vin cu noutatea: Alcatel One Touch 502. Este primul model de telefon care include tehnologia GPRS cu logo Alcatel. După cum se știe, această nouă tehnologie este capabilă de a oferi utilizatorilor un acces mai rapid către toate serviciile de WAP disponibile în întreaga lume. Una dintre principalele caracteristici ale acestui model de telefon este stocarea a cel puțin 10 profiluri (liste de site-uri WAP). Acest model de terminal are 3 jocuri incluse (puzzle, music și logic). De asemenea, se oferă și posibilitatea de a crea și memora 2 ringtone-uri ce pot fi adăugate celor 50 deja existente. Culorile disponibile pentru acest model sunt Canon Grey și Orient Red. Greutatea acestuia, incluzând acumulatorul, este de 105 grame. Alcatel One Touch 502 este un model destinat în special oamenilor de afaceri cu puțin timp la dispoziție pentru munca de birou, acest model oferind și funcții de trimitere și recepționare de fax-uri și SMS-uri.

Ecranul său permite afișarea informațiilor pe 8 linii. Dimensiunile acestuia sunt 104 x 42 x 22 mm.

Producător: Alcatel

Ofertant: Alcatel Europa

Sony CMD Z7

Sony CMD Z7 oferă combinația perfectă între designul „confortabil" și calitatea excepțională a sunetului, existentă la ora actuală. Poziționarea confortabilă a tastelor, concepute după o rețetă proprie Sony (Sony 5D Advanced Jog Dial), oferă un acces foarte simplu către toate funcțiile de WAP, e-mail și organizer-ul inclus. Pentru managmentul acestuia se pot folosi comenzile vocale. Dotat cu meniuri animate și o suprafață de 96 x 92 de pixeli a ecranului, Sony CMD Z7 permite o navigare lejeră prin tot ceea ce înseamnă opțiuni ale telefonului.



Dimensiunile aparatului sunt de 91 x 50 x 25 mm. Având inclus un acumulator contruit dintr-un polimer pe bază de litiu, Sony CMD Z7 poate rămâne în stand-by până la 220 de ore, iar în modul talk până la maxim 5 ore. Funcții ca alarmă, alertare prin vibrații, comunicații de date, kit de hands free încorporat și posibilitatea de înregistrare de ringtone-uri fac din Sony CMD Z7 un adevărat „tavarăș". Agenda telefonică are o capacitate de 500 de numere, iar spațiul destinat SMS-urilor permite stocarea a maxim 20 de astfel de mesaje.

Producător: Sony

Ofertant: Sony Romania



Troubleshooting

Cătălin



Am o problema cu HDD meu. Sistemul meu este: AMD Athlon ThunderBird la 1200 MHz, MainBoard: GigaByte via KT133A 7ZXR, HDD: Maxtor 40 GB la 7200 rpm, 256 MB SDRAM PC 133, Display: nVIDIA GeForce 2 MX 400, CD ROM: LG 52X, CD RW: Philips 16x10x40, Modem: Motorola SM56, SoundBoard: Creative OnBoard. Problema este destul de dificilă. La solicitarea mai „dură" a HDD, cum ar fi afișarea pozelor în ACDSee x.xx în mod thumbnails, sau la rularea lui 3DMark 2001, acesta îmi scoate un zgomot ciudat „clanc" iar apoi sistemul crapă. În unele situații nici măcar nu intră în Windows, iar câte odată merge prea bine. Acum nici măcar nu mă lasă să mai instalez WinXP — cu care a mers perfect 6 luni – deoarece la formatare acesta face același lucru menționat mai sus. Am pus alt HDD (Quantum Fireball 10 Gb 5200 rpm) și acesta merge perfect. Acum urmează partea dificilă, am mers cu el la un prieten și la acesta a mers perfect. Vă rog să mă ajutați și pe mine, deoarece problema mă depășește.

R: Pentru situația menționată de tine aș înclina să cred că Hard Disk-ul tău e puțin „bolnăvior". E posibil să nu mai aibă foarte multe zile de trăit. Acel „clanc" se întâmplă în mod normal din cauza unei nesincronizări a capetelor de citire din HDD pe suprafața platanelor. Dacă tu zici că l-ai dus și la altcineva și nu a făcut nici o problemă atunci verifică la tine dacă calculatorul tău să află într-o zonă cu intereferențe puternice din exterior. Pentru orice eventualitate, fă-ți rost de un alt cablu IDE 100 (cel cu 80 de fire) și înlocuiește-l pe cel existent. E posibil ca cel pe care îl ai tu să fie rupt în anumite locuri din cauza îndoiturilor sau a altor probleme fizice.

Alex – Brașov



Am și eu o intrebare.....de ce îmi tot iese din joc (F1 2002)? Am un calculator Procesor AMD Duron(tm) Procesor la 700 MHz, Cooler, Hard Disk Segate BARACUDA Ultra ATA 100 - 20 GB 7200 RPM, Memorie 256 MB - PC 133, Placă Video: Nvidia Gforce 2 MX 100/200 32MB, Placă de bază: JetWay 663AS Pro, Via KT133 Chipset, Support Socket A CPU, 5 PCI/1 AGP/1 Amr/1, Isa/3, DIMM, ATA 100/ATX Form Factor. Placa de sunet e încorporată pe placa de bază „Via PCI Audio Apollo MVP4 100MHz System Bus". Am reinstalat Windows-ul...nu merge. Înainte de a băga Windows-ul mi se restarta calculatorul sau îmi dădea eroare pe fond albastru. De curând mi-a dat o eroare în care zicea ceva de sunet. Am dezinstalat driverele de la placa de sunet. Când am reinstalat placa de sunet îmi zicea sa dau enable la VIA AC'97 din bios... iar în BIOS am o opțiune numai de „Auto" și „Disable". Ce trebuie să fac ca să îmi meargă F1 2002?

R: IRQ-urile. Asta e problema la tine. Nici înainte și nici după reinstalarea Windows-ului adresa de memorie și întreruperile nu au fost alocate corect. Pentru a rezolva această problemă, intri în BIOS, activezi placa de sunet cu opțiunea „AUTO", apoi îi configurezi IRQ-ul pe valoarea 5. Intri în Windows și îi reinstalezi driverele cu noua configurație a plăcii de sunet.

Robi

Acum cateva zile mi-am instalat Windows XP, prin upgrade. Problema e că înainte să-l instalez am avut 10.2 BG ocupați, iar după instalare 12.3 GB ocupați. Se poate să-mi ocupe așa mult spațiu? Înainte de a instala XP-ul, directorul Windows 98 avea vreo 1.2 BG, acum are 1.92 GB. O altă problemă ar fi că atunci când înregistrez muzica prin windows media player și vreau să dau un nume fișierului, totul merge bine, numai că atunci când deschid fișierul în Winamp nu apare numele sau titlul. Am încercat să-l redenumesc în Windows în Explorer, dar același rezultat, apare doar numărul pistei, deci așa cum l-am înregistrat în windows media player.

R: Da, cu alte cuvinte așa se întâmplă în mod normal când se face un upgrade de Windows la o versiune mai nouă (în cazul tău de la Win 98 la XP). Procesul de instalare al Windows-ului XP include la un moment dat o secțiune de back-up al informațiilor deja existene în vechiul Windows, informații ce pot fi folosite ulterior în cazul în care se renunță la Windows XP și se revine la vechiul Windows 98.

În ceea ce privește afișarea numelui în Winamp, trebuie să folosești un editor de ID Tag al mp3-urilor. Formatul MP3 permite ca, pe lângă melodie, să includă și câteva informații legate de aceasta, cum ar fi numele interpretului, numele melodiei, numele albumului, genul de muzică, anul apariției ș.a. Unul dintre cele mai la îndemână editoare de acest gen este cel inclus chiar în Winamp. Pentru a-l folosi, deschide Winamp-ul, introdu melodia în playlist și apasă ALT + 3. Ajuns acolo, îți poți tu foarte simplu modifica ceea ce vrei.

■ **BogdanS**

Tombola LEVEL şi best distribution



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu F1 2002.

1 Câte moduri de joc sunt în F1 2002?

a) 2 b) 4 c) 5

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi best distribution

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

8/02 1

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL şi MONOSIT CONIMPEX



Continuăm concursul organizat în colaborare cu Monosit Conimpex. Premiul este Warcraft III - Reign of Chaos.

1 Câte rase jucabile sunt în Warcraft III - Reign ofChaos?

a) 1 b) 4 c) 5

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi MONOSIT CONIMPEX

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

8/02 1

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			



Tombola LEVEL şi Sony



Sunt oferite ca premii 10 jocuri PlayStation Alfred Chicken.

Câte tipuri de nave sunt disponibile în jocul Wipeout Fusion?

1 **a) 4 b) 16 c) 32**

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi Sony

Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1

8/2002

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			





Mesaje Secrete (Windtalkers)

În timpul celui de-al Doilea Război Mondial sistemul de inteligență japonez a fost mai tot timpul în stare să spargă mesajele codate ale armetei Statelor Unite, încetinând foarte mult progresul acestora. În cele din urmă, în 1942, câteva sute de indieni Navajo au fost recrutați de Marina Statelor Unite și au fost pregătiți să folosească un cod secret bazat pe limba lor nativă. Codul lor este singurul dintre cele ce au existat care nu a putut fi spart de inteligența japoneză și se consideră că el a fost cheia câștigării războiului (i se mai adaugă, cu siguranță, și bomba atomică). Existența lui a fost mult timp păstrată secret, chiar și cu mult timp după terminarea războiului, deoarece autoritățile americane, conștiente de eficiența lor, se gândeau că ar mai putea avea nevoie de serviciile lor și în viitor.

În filmul Mesaje Secrete acțiunea se petrece în timpul bătăliei de la Saipan. Soldații din Marină, Joe Enders (Nicholas Cage) și Ox Anderson (Christian Slater) sunt desemnați pentru a proteja doi „vorbitori de coduri": Ben Yahzee (Adam Beach) și Charlie Whitehorse (Roger Willie). Ordinele lor erau simple: să-i țină pe cei doi oameni în viață și, în situația în care aceștia ar fi ajuns în mâinile inamicilor, să protejeze codul cu orice preț. În încrâncenarea luptelor, cei patru devin buni prieteni. În cele din urmă o întrebare obsesivă se ridică pentru primii doi: dacă nu vor putea să-i protejeze pe „vorbitorii de coduri", cât de departe vor merge pentru protejarea codului? Încercările la care vor fi supuși și rezolvările pe care le vor găsi le veți putea urmări la cinema în această lună.



Distribuit de InterComFilm România





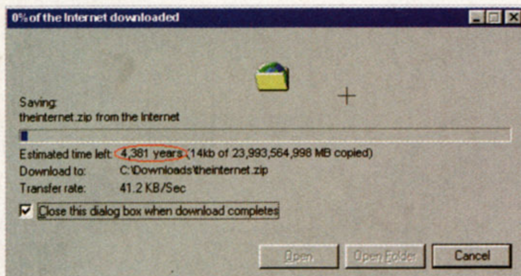
Scooby-Doo

Scooby-Doo, serialul de desene animate, este cea mai lungă producție TV din istoria Statelor Unite și nu numai. „Scooby-Doo, Where are you?" a avut premiera în 13 septembrie 1969. De atunci s-au difuzat peste 310 episoade. În prezent, în Statele Unite, media pe săptămână de audiență a acestui serial se ridică la 2 milioane. Secretele care stau în spatele acestei longevități sunt: aventura, misterul și umorul. Acestea sunt și atributele cu care Warner Bros. Pictures încearcă să câștige audiența și pe piața cinematografică.

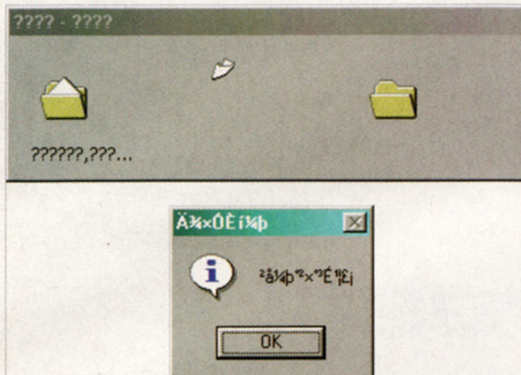
La doi ani după ce o izbucnire de orgoliu despărțise trupa și determinase Mistery Inc. să-și încheia activitatea, renumita gașcă formată din Scooby-Doo, Fred (Freddie Prinze Jr.), Daphne (Sarah Michelle Gellar), Shaggy (Matthew Lillard) și Velma (Linda Cardellini) sunt chemați separat și se reunesc pe insula Spooky. Aici va trebui ca ei să investigheze o serie de incidente paranormale la Spring Break, o stațiune foarte populară. Îngrijorat de faptul că stațiunea poate fi bântuită de fantome, propietarul acesteia, Emile Mondavarious (Rowan Atkinson), încearcă să-i adune pe renumiții detectivi înainte ca aparițiile supranaturale să-i spere clienții. Scooby și restul găștii vor trebui să treacă peste neînțelegerile personale și să uite tot ceea ce credeau că știu despre fantome, stafii și alte astfel de apariții, pentru a reuși să rezolve misterul. În cele din urmă vor afla cu uimire că pericolul care amenință insula Spooky se poate extinde asupra lumii întregi, iar responsabilitatea lor devine și mai mare. Cum vor reuși experții noștri în lupta cu ființele de pe altă lume să salveze planeta veți descoperi dacă veți urmări filmul în cinematografe.



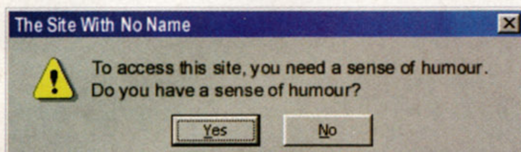
Distribuit de InterComFilm România



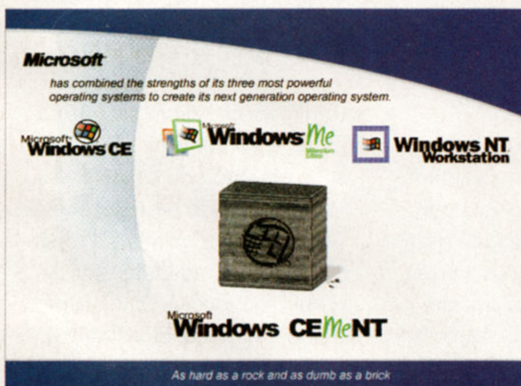
Îți trebuie ceva răbdare să aduci tot Internetul la tine acasă. Imagine trimisă de **Caius**.



În mod sigur face ceva. Dar ce?
Imagine primită de la **Tibi**.



„Domne'! garantez. Am și diplomă s-o dovedească. Numai lăsați-mă să intru."
Imagine primită de la **Victor**.



- Cimentuiți, ostașii mei?
- Cimentuim, Măria Ta, cimentuim!

Imagine primită de la **Neatzu Dragoș**.



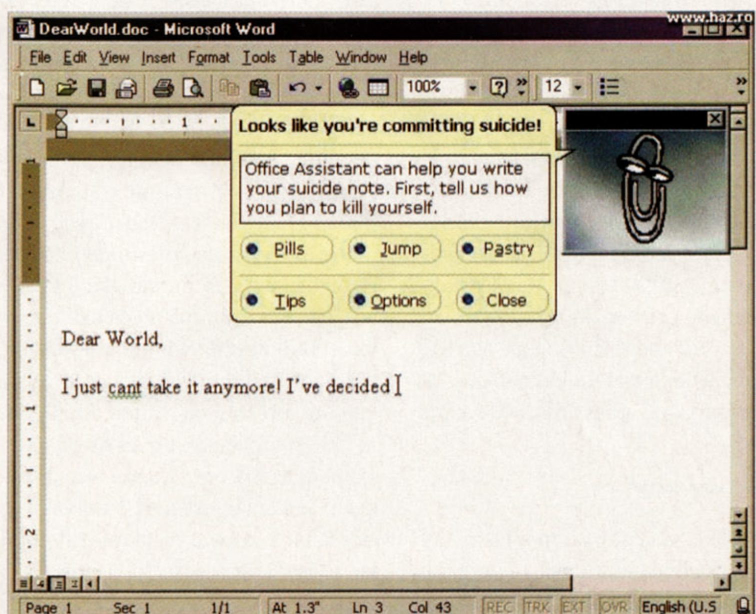
O echipă dispută 3 meciuri într-o grupă. Numărul maxim de puncte pe care-l poate strânge este 9. Și totuși, nemții au reușit imposibilul.
Imagine primită de la **Vasile Radu**.



Tricoul pe umăr - o soluție interesantă pentru căldurile de la Campionatul Mondial. Imagine primită de la **Alex Cudin**.

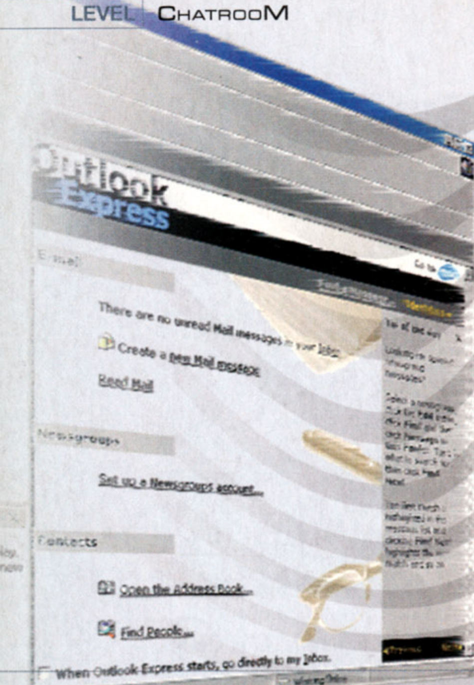


Să ne înțelegem: un om are o mână, două, trei sau cine știe câte.
Imagine trimisă de **Bogdan Matara**.



Menirea unui asistent este să te ajute în orice situație. Acesta nu se dezminte.
Imagine primită de la **Sonny**.

Câștigătorul din acest număr este Alex Cudin.



Ce joc prost!



Cred că niciodată până acum nu m-au impresionat atât de mult răspunsurile voastre. La obiect, foarte bine scrise şi cu foarte multe adevăruri scăpate printre rânduri. Felicitări! Îmi pare rău doar că nu am putut să public toate acele scrisori în revistă...

Oricum, să trecem la următorul nostru subiect... jocurile proaste. Le-aţi întâlnit cel puţin o dată, sunt atât de multe, încât probabil le-aţi şi uitat, DAR sunt sigur că există cel puţin un joc care v-a adus în pragul disperării şi al frustrării. Vreau să ştiu care a fost acela! Vreau nume! Să arătăm cu degetul!!! Vreau să ştiu care au fost jocurile după care v-a părut rău de timpul pierdut şi mai vreau să ştiu ce vi s-a părut atât de prost realizat la ele...

Vă aştept scrisorile pe adresa redacţiei şi mail-urile, ca întotdeauna, pe adresa mitza@level.ro.

kazy ony

„Vreau să vă anunţ că în acest moment tocmai am ieşit din Counter-Strike, am un SMG şi un 4-3 în mâini, o grenadă între dinţi şi am în buzunar un Desert Eagle. Ar cam trebui să-mi cumpăr şi ceva muniţie, dar nu mai am bani. Asta a fost doar o glumă, aşa că nu vă îngrijoraţi. De la început ţin să vă anunţ că sunt un copil inofensiv în vârstă de 13 ani care v-a mai scris o dată şi care nu prea crede ce a auzit. Adică, vreţi să spuneţi că Guvernul American vrea să interzică jocurile gen CS copiilor de vârsta mea? Adică se poate aştepta cineva să ies din casă înarmat până în dinţi şi să împuşc toţi puştii care se chinuie să nu şuteze deasupra porţii şi să nimerească un geam? Şi toate astea pentru că joc ceva care, recunosc şi eu, are o încărcătură violentă şi agresivă? Nu cred că producătorii de jocuri s-au gândit să distrugă fizic şi psihic această societate... Sunt doar nişte lucruri inofensive... Sunt la fel ca şi pistoalele de plastic pe care părinţii noştrii ni le cumpărau, dar nu cu gândul de a-şi tranforma odraslele în terorişti.

Dacă această lege ar fi aplicată, toate companiile gen Blizzard, Sierra sau GOD Games ar fi la pământ deoarece mai mult decât 60% din clienţi sunt copii (sau minori, cum vreţi să le spuneţi). E ceva rău dacă mie îmi plac Diablo, Max Payne, CS, Serious Sam şi multe alte joace ce presupun expunerea la imagini ce ar putea să-mi „schimbe gândirea şi comportamentul"? Nu, pentru că nu mă afectează cu nimic... Cred că parlamentarilor americani le este ruşine să recunoască că trăim într-o lume violentă şi agresivă, plină de nebuni care ne aşteaptă cu drujba după colţ.

Şi în încheiere, vreau să vă spun că aseară, înainte să merg la culcare, mama mea a vrut să mă întrebe ceva. Şi să nu credeţi că întrebarea a sunat aşa:<Fiule, ce căutai tu aseară pe la miezu' nopţii în magazinu' de vis a vis cu un defusal kit în mână?>"

Suciu Andrei

„Ce pot să spun. Poate să mă întreb din nou ce se încearcă: eliberare sau transformarea omului liber în „om perfect". Look over the ocean. Heh... O să ajungem toţi să ne uităm la football şi la filme în care Făt-Frumos învinge zmeul cel rău, să ascultăm Andre şi Hi-Q, să desenăm case, să construim pe calculator maşini din LEGO, să citim de 153648 de ori aceleaşi articole plauzibile în care PSD-ul are o creştere economică constantă de 1-3%, să mâncăm salam şi să nu ne întrebăm niciodată de ce... sau facem asta deja?... comunismul perfect... niciodată nu ştii când e comunism.

Mă-ntreb de ce când deschid TV-ul văd peste tot aceleaşi filme, aceleaşi meciuri. Probabil fiindcă sunt mult mai uşor de controlat. Jocul pe calculator îţi oferă o libertate de acţiune pe care altceva nu prea ţi-o oferă, o libertate ce încet-încet degenerează într-o eliberare a minţii... and you know how it goes... „inteligenţa excesivă dăunează grav sănătăţii"... f*ck health!!! I'm gonna die anyway... Violenţa e doar un pretext... de ce nu se interzic filmele cu Van-Damme, ziarele şi Dr.Dre?

Iluzia libertăţii. Urmează o inevitabilă întrebare... de ce-mi cântă Eminem pe Winamp? Încă mai avem nevoie de exemple

negative, nu?... Concret, „părerea mea" este că unde este o nevoie, va fi întotdeauna cineva suficient de deștept s-o exploateze (vezi cazul prohibiției). Sunt prea mulți bani în joc ca să se tragă instantaneu cortina.

Știu că am dat senzația unui psihopat paranoic cu concepții extremist-dreapta, dar sper să nu fie chiar în halul ăsta de rău."

Klamath

„Nu o să încep acum să demonstrez lipsa unui suport puternic pentru această lege, voi încerca însă să arăt cu ce am mai rămas noi gamerii... Acum 10-11 ani comunitatea gamerilor era mult mai mică (normal) decât acum, de asemenea producătorul unui joc se afla mult mai „aproape" de jucător. Producători și gameri erau toți pe aceeași baricadă, nu atât de evidentă o relație clasică producător-client cum este acum. Era ceva nou și pentru unii și pentru alții, trăiam niște momente euforice exact cum la sfârșitul secolului trecut se trăiau fiecare din imaginile unui film. Exista pasiune atunci, exista originalitate și nu mă feresc să o spun, parcă atunci eram o mini-elită, această categorie (programatori/jucători sau calculatoriști, mai simplu). Și merg și mai departe și spun că gamerii de atunci aveau ceva în cap mai toți, erau mai imaginativi și mai interesanți decât cei mai noi. Și există o explicație, ca să parafrazez pe niște unii... În timp a intervenit puternic comercialul în lumea jocurilor (la fel cum s-a întâmplat și în muzica și film) au dispărut jocurile pasionante și imaginative și au apărut cele eye-candy și evident că nu numai asta este diferența. Este totuși un subiect pe care l-ați bătătorit deja și de care „vârstnicii gameri" sunt conștienți. Acum este posibilă o nouă limitare, o nouă depărtare între gamer și producător. V-ați întrebat vreodată de ce sunt preferate filmele porno cu amatori celor cu profesioniști? V-ați întrebat de ce aleargă lumea (o anumită parte) după muzică underground și refuză muzica comercială? Știu doar că răspunsul la aceste întrebări ne poate ajuta să înțelegem și diferența dintre jocurile vechi și bune și jocurile noi. Comercialul ne-a acaparat viața și orice mică pasiune devine profit pentru unii și deziluzie pentru cei pasionați. Ne îndepărtăm unii de alții prin tot ceea ce creem, deși avem impresia că este mai bun și mai profesional. Și poate că această lege să fie o șansă... Da, o șansă dată pirateriei. O să apară jocuri pirat produse de pirați pasionați care vor fi căutate de toți în ciuda acestor barbie-games care ar putea să ne invadeze. Totuși nu cred că o astfel de lege va fi atât de drastică, se va ridica vârsta gamerilor (impus), poate și având în vedere că am deja 23 de ani mă feresc de a comenta, că pe mine unul nu mă va afecta. Sunt de acord că jocurile te influențează (mai ales dacă ești labil psihic), dar și filmele și muzica și prietenii, absolut tot ceea ce ne înconjoară ne afectează și ne influențează gândirea. Și eu unul cred că fructul oprit e mai periculos decât grădina deschisă...

E păcat totuși pentru cei 90-95% din gameri care văd în jocuri numai plăcerea recreativă și creativă a jocului să aibă parte de frustrații exact la vârsta adolescenței, când îți dorești atât de multe. Eu sper să nu se întâmple așa și mai sper într-o întoarcere la jocurile bune (nu practic, nu impun nimănui să înceapă să joace vechituri) în care simți că te integrezi în lumea creată de el și parcă uiți că-i doar un joc. Pentru mine nu mai e așa usor, fiind programator acum, să mă prindă atât de mult un joc cum era înainte, căci le privesc cu alți ochi, mă gândesc ce tehnologie au folosit acolo sau dincolo, cum au făcut o chestie sau alta și cum ar fi putut s-o facă mai bine. Cred că singura mea șansă să mai fiu foarte atras de jocuri sunt cele online care îmi pot oferi mai multe incertitudini decât un joc single player."

Nest Lightman

„S-ar părea că lumea se învârte doar în jurul americanilor, căci până la urmă, ei fac toate jocurile iar România stă pe loc. O țară precum România, căreia nu i-a mai rămas altceva decât să exporte programatori și graficieni, stă pe loc. La noi, dacă ar fi o industrie de jocuri, ar fi niște copii bestiale una după alta (citisem într-un **LEVEL** mai vechi despre un joc românesc, dar de-atunci n-am mai auzit nimic de el), pe când Bush ce a zis? Ce-o fi zis când s-a uitat peste umărul secretarei: "M-apucă sperieții când văd ce sângeroase pot fi cărțile acelea din Solitaire? Și Minesweeper ăla? Înfricoșător să fii condamnat la moarte de o bombă virtuală. Ia să dicut și eu ceva prin Congres? Sau a cărui congresman i-o fi țâșnit ideea aceasta ? Chiar mă întreb ce-ar mai juca americanii sub 18 ani, pe-acolo, în lipsă de jocuri video? Șotronul? De-a v-ați ascunselea? Leapșa sau Counter-Strike cu pistoale din polistiren și grenade din ghemotoace de hârtie?! Sau poate că ne pomenim că li se pun odraslele pe carte și noaptea, pe la unu, două, când părinții nu-s acasă sau dorm după sfânta lor masă, creează prinși în transă noi versiuni de Serious Sam, sau poate un nou UT, pt.ca următoarea zi să le vândă pe furiș celorlalți? Sau poate că jocurile vor fi cenzurate după volumul de sânge stors din creierii adversarilor de către jucător ("You have exceeeded the limit of 2l blood? Now loading Barbie behaviour component! Press ESC to cancel and to load Mission Imposssible: Play-



Dar... dar sunt un individ pașnic! (SoF2)

ing with the children's toys outside the kindergarden - CENSORED VERSION age 18 +" ar spune computerul?). Dar dacă stăm cu capul în jos și gândim cu creierul oxigenat, am sărbători cu bomboane și CICO din producție proprie românească această măsură pentru curățarea pieței mondiale de jocuri de junk american. Adică, de ce germanii nu le-ar oferi persoanelor sub 18 ani jocuri de o violență calitativ mai ridicată decât cea a americanilor? Ei pot face foarte ușor saltul de la producția în principal de RPG-uri și RTS-uri la FPSțuri (first person shooter sau frame-uri pe secundă). La fel și japonezii, însă la ei consolele predomină, iar despre ruși, de la ruși vine jocul (fata face parte din joc, dacă ne uităm la Pirates – The Legend of Black Kat etc... Și iar ajungem la americani! Bată-i vina să-i bată, că este un cerc vicios).

Altceva: într-una din zilele în care am fost la țară, am cumpărat **LEVEL**-ul (de luna aceasta) și i-am arătat revista unui băiat de vreo 16-17 ani, fiu de țăran (apicultor, tractorist, cioban?). El nu știe nimic despre calculatoare, pentru că n-are (de unde) și în plus nu vrea (să își cumpere sau să știe). M-am gândit că nu strică să vadă cum ne relaxăm noi, orășenii, decât să stăm la un televizor sau să ieșim afară, să mergem la un film...(tiparele clasice). I-am explicat ce și cum, a fost impresionat de toți redactorii și de pozele lor și l-am lăsat special câteva minute singur cu revista. Credeam că mi-o rupe, c-avea și o soră mai mică (de vreo 9 ani). Când m-am întors, se uita ori la CAPCOM vs. SNK 2 ori la BLOOD OMEN 2. În mod sigur, dacă tratați jocuri gen Barbie s-ar fi uitat doar sora lui sau dacă i-aș fi adus o revistă cu Pascal sau C++, ar fi aruncat-o cât colo."

Grey Wolf

„Când am citit articolul, pur și simplu nu mi-a venit să cred. Congressmen-ii americani m-au dezamăgit profund și mi-au demonstrat încă o dată că U.S.A. nu mai e de mult „the land of the free". Păi cum dom'le vor să nu mai vândă jocuri minorilor. Ei cred că astfel vor stopa fenomenul criminalității juvenile? Yeah, right! Atâta timp cât în America vor mai exista cartiere sărac, e droguri și lupte între bande de cartier și familii mafiote, iar populațiile de culoare și hispanică vor trăi sub limita sărăciei, copiii vor continua să fure, să distrugă și să ucidă. Cum ai zis și tu, jocurile sunt luate drept țap ispășitor. Mazărfacărs!

Și cum rămâne cu dreptul la libera exprimare? Dacă acum interzic jocurile, cum rămâne cu filmele extraordinar de violente dar care totuși sunt opere de artă („Tăcerea mieilor", de exemplu), cu romanele în care apar scene de luptă, desfigurări, eviscerări, decapitări și crime odioase(„Stăpânul inelelor", „Shogun", „Tai Pan", „Frații Jderi", seria romanelor lui Agatha Christie etc), sau cu cele în care apar scene de dragoste („Pe aripile vântului", „La răscruce de vânturi", „Ion", „La Medeleni" etc.) și cu cele în care apar înjurături („Moromeții" excelează la acest capitol)?

Mie mi se pare că acești bravi reprezentanți ai poporului american dau dovadă de o ipocrizie crasă. Vor, paremi-se, a ne lăsa impresia că toată viața au fost niște îngerași, care nu au visat niciodată la fete/băieți, care nu au avut gânduri războinice și care nu au fost vreodată violenți. Pleeeeeease! Să ținem cont că au trimis soldați în Golf și în Afghanistan, contribuind la sărăcirea unor populații deja sărace, că au stat cu mâinile-n sân în timp ce platformele petroliere au distrus ecosistemul Antarctic și Arctic și că datorită politicii lor idioate armele au ajuns accesibile oricui.

Recunosc, sunt unele jocuri excesiv de violente (de genul CS, Turok II, Soldier of Fortune, Sentinnel, Quake III etc.) care nu solicită și nu încurajează deloc gândirea, ci îți determină o hipersecreție de testosteron (scuzați aiureala științifică) făcându-te într-adevăr violent. Dar să nu uităm că există și Monkey Island, Grim Fandango, Imperialism, Caesar, Pharaoh, Zeus, Shogun Total War etc, jocuri ce îți stimulează creativitatea, făcându-te poate un viitor mare gânditor, riddle solver sau chiar conducător de țară priceput (că tot ducem lipsă). Nu se poate generaliza, spunându-se că toate jocurile sunt bune sau că toate sunt nocive pentru psihicul uman. No way! Comercializarea lor trebuie să fie liberă, fără restricții, iar dacă într-adevăr majoritatea gamerilor le aleg pe cele „evil", asta nu înseamnă că e de vină compania producătoare, ci familia, mediul social și anturajul. Am zis!

Poate că în viitor oamenii își vor da seama că este inutil să încerce a-și păzi pe veci progeniturile de lumea reală și vor înțelege că astfel le fac și mai mult rău.

În speranța că vei prezenta scrisoarea-mi în rubrica de chat, îți mulțumesc pentru timpul acordat și îți urez un călduros „happy playing" în continuare."

Duțuțu

„Păi în primul rând americanii au chestia asta cu verzișorii, o atracție teribilă față de tot ce înseamnă beneficii financiare. Industria jocurilor aduce ceva bănuți la cutiuța aia care e bugetu' american, mai ales că pe la ăștia nu se prea practică pirateria. Deci dacă pun în discuție o asemenea lege, ăsta va fi primul aspect. Nu pot să mă abțin să nu fac referire la industria tutunului, cu respectarea proporțiilor bineînțeles. De câte ori nu s-a pus problema interzicerii comercializării țigărilor până acum? Soluția la care s-a ajuns după ce creierele americane și europene s-au pus la contribuție, e de o simplitate remarcabilă și mulțumește și capra și varza. Pui o chestie pe pachet pe care scrie că tutunul îți face aia și ailaltă, nu vinzi oficial țigări minorilor și gata, s-a rezolvat (idem pătrățelu' roșu de pe televizoru' nostru în problema audienței). Am așa un „feeling" că la fel se va pune și chestiunea asta în discuție. De ce? Păi tocmai v-am spus! Industria jocurilor, pentru PC, console și toate celelelalte are ceva succes la publicu' de până la vreo 30 ani (chiar mai bine) și aduce ceva verzișori pentru „săracii" americani. În aceste condiții îmi este greu să cred că vor da cu piciorul' la banii ăștia doar de dragul sănătății mintale a copiilor, care dacă pun mâna pe o armă și încep să tragă pe unde apucă, e doar din cauza faptului că au arma la îndemână și nu neapărat doar pentru că văd chestia asta la televizor sau în vreun joc. Eu zic totuși că în spiritul american se va interzice, în cel mai rău caz, vinderea jocurilor în care apar și pete roșii de pe acolo, către minori, dar cel mai probabil că vor pune pe cutii un avertisment de genul „joc violent, bla, bla, nerecomandat minorilor" cum parcă am văzut prin rafturile supermarketurilor pe cutiile unor jocuri (n-am prea mai fost în ultimul timp că mă apucă pandaliile când văd prețurile la nivel de buget de românaș). Așa încerc eu să-mi păstrez optimismul. Poate că o să am dreptate, poate că nu, dar totuși cred că o să am dreptate. Om trăi și om vedea."



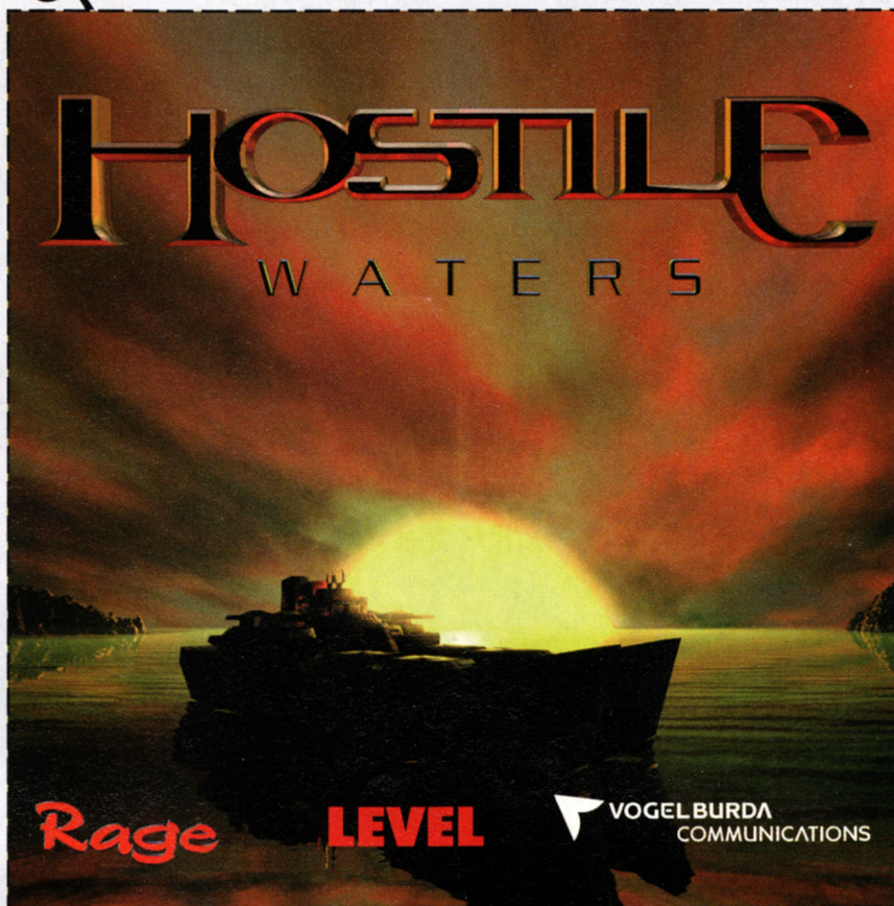
Ar fi o prostie din partea mea, și o inconștiență din partea oricui, presu-

pun, să afirm că jocurile violente nu au cum să te influențeze. Să fim serioși... într-un FPS gen Counter-Strike avem toate ingredientele necesare: arme, sânge, oponenți umani pe care îi omori cu plăcere. Credeți că un copil care stă toată ziua cu AK-ul în mână, de știe arma aia pe de rost, și dă head-shot-uri în stânga și în dreapta nu va rămâne cu nimica de pe urma acestui joc? Chit că e vorba de o durere de ochi sau de ușurimea cu care va aborda de acum înainte violența (pe care o vede peste tot în jurul său, nu numai pe calculator), el va fi influențat de acel joc.

Dar tocmai asta este adevărata problemă... faptul că violența a devenit un mod de viață și a ajuns să intre în casele noastre prin știrile de la TV, filme, muzică și jocuri. Așa că nu este deloc corect să arunci vina în cârca jocurilor... dar, deh, este o industrie încă tânără.

Sunt pentru limitarea accesului minorilor la jocurile violente, dar de aici până la a le interzice total este un pas mult prea mare. Cum ziceați și voi în scrisorile de mai sus, din momentul în care violența ne-a intrat în sânge (în mod pasiv) tot o să existe cineva care să ne „exploateze" cu jocuri violente ȘI, poate nu știați asta, dar industria de jocuri tocmai a întrecut industria filmului la capitolul „venituri"... și nu îi văd pe americani dând cu piciorul la o asemenea mină de aur.

Nu vreau să arunc vina în altă parte, dar sunt mai mult ca sigur că un joc nu va împinge pe nimeni să comită acte disperate decât în cazul în care intră în joc și alți factori, pe cât de mulți, pe atât de puternici: atitudinea societății, televiziunea, visele de azi-noapte etc.



Ne-au mai scris: Raziel din Pitești, Marco aka Silver aka Uzi, Andrei aka Dynamix, john thecow, Nadolu Valentin, Hollowman, Munteanu, Andrew Wolfman, Vik Viktor, Româneanu Claudiu, Gheorghe Nitu, Horia Radu aka. Me din Timișoara, X-Raptor, R3DH00D, Tenny-E din București, Mocanu Nicolae Viorel, Pădureanu Ștefan, [Red-Sk] din București, Doom Hammer, tHe dJ aRn, bobo-san din Brăila, El'Diablo din București, Lucian Mogoșanu, K2K-Metal, Vișan Mihai, Silver, Dj_Quaker, Overlord, Boros Mihai, Florin Dura aka LordThunder, Panait-Felix Cosmin din Tulcea, Cotora Andrei din Craiova, Pleșea Mădălin din Ticleni, Mishu_Mt.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)
Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)
Secretar de redacție:
Cristiana Vrăbioiu
(cristiana_vrabioiu@chip.ro)

Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:

Sebastian Cachiț (Sebah)
(sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke)
(locke@level.ro)
Bogdan Amititeloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Mihai Călin (Koniec)
(koniec@level.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Vlasin
(cora_vlasin@vogel.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(cristian_pop@vogel.ro)

Online:
Mihai Bădescu
(mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu
(kerrigan@level.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogel.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov

Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158 și fax: 0268-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

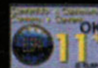
Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.




Medal of Honour: Frontline

Varianta PS2 se ridică oare la nivelul PC-ului?







Neverwinter Nights

Un nou Baldur's Gate?



Syberia

Doar o copie sau un quest original?



Trains and Trucks Tycoon

Un bătrân Deluxe revine la viață?



Computer & Communications

• Aprilie 2002 • 59.000 lei • ISSN 1453-7079



Sunet 5.1 convenabil



4/2002 www.chip.ro

Computer & Communications

Noutăți și tendințe la CeBIT și IDF

Ieftin: Editare video

Pe CD: DivX 5.0 Pro, Vegas Video 3.0, 3D Mark 2001 SE, Adobe After Effects 5.5, Kylix 2.0 Open Edition

Kylix 2 — un D

profesionalism

• Mai 2002 • 59.000 lei • ISSN 1453-7079



În premieră: GeForce 4 Ti4600

5/2002 www.chip.ro

Computer & Communications

Pentium4 2,2 GHz contra Athlon XP 2000+

Hardware și software pentru DVD

- Test comparativ

Pe CD: KDE 3, ImageModeler 3.0, Macromedia Flash MX, McAfee Firewall 3.0

19 scanere pen

experiență

• Iunie 2002 • 59.000 lei • ISSN 1453-7079



Concurență pentru Audigy: Terratec SiXPack

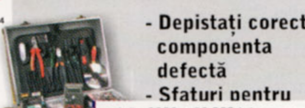
6/2002 www.chip.ro

Computer & Communications

GeForce4 x 4 în test

Primul ajutor pentru PC

- Depistați corect componenta defectă
- Sfaturi pentru



Pe CD

Medii de dezvoltare

• Iulie 2002 • 59.000 lei • ISSN 1453-7079



Cu satelitul prin Internet

7/2002 www.chip.ro

Computer & Communications

Soluții RAID pentru toată lumea

17" sau 19" – alegeți diagonala

Monitoare



Pe CD

Bomba și detonatoarele

- Matrox se întoarce pe piața 3D cu Parhelia-512
- Cele mai potrivite drivere pentru diverse cipuri NVIDIA

Un studio audio pe o placă alias DELTA 1010LT

Blocarea efracțiilor prin Internet

dinamism

obiectivitate

FLAMINGO COMPUTER SHOW "BACK TO SCHOOL"

Vino la FLAMINGO COMPUTER SHOW să vezi AZI tehnologia de MÂINE

Produse de ultimă generație,
acces internet gratuit, seminarii și conferințe,
cele mai noi tehnologii, prezentări de produse,
concursuri cu premii.









TOMBOLA FLAMINGO COMPUTER SHOW "BACK TO SCHOOL"

CU FLAMINGO EŞTI PRIMUL LA ŞCOALĂ

Cumpără de un MILION de lei şi poţi câştiga un scooter Yamaha

Extragerea va avea loc pe 14 septembrie la
Flamingo Computer Show "Back To School"
(4-14 septembrie)



* În perioada 1 iulie - 10 septembrie 2002 fiecare milion investit în produse Flamingo înseamnă o şansă de a câştiga unul dintre cele 3 scooter-e Yamaha.
Completează formularul on-line şi câştigă!
Condiţiile şi regulamentul sunt disponibile în reţeaua de magazine Flamingo şi pe site-ul nostru, www.flamingo.ro.

FLAMINGO COMPUTERS

www.flamingo.ro
08008-22.55.72 (08008-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro